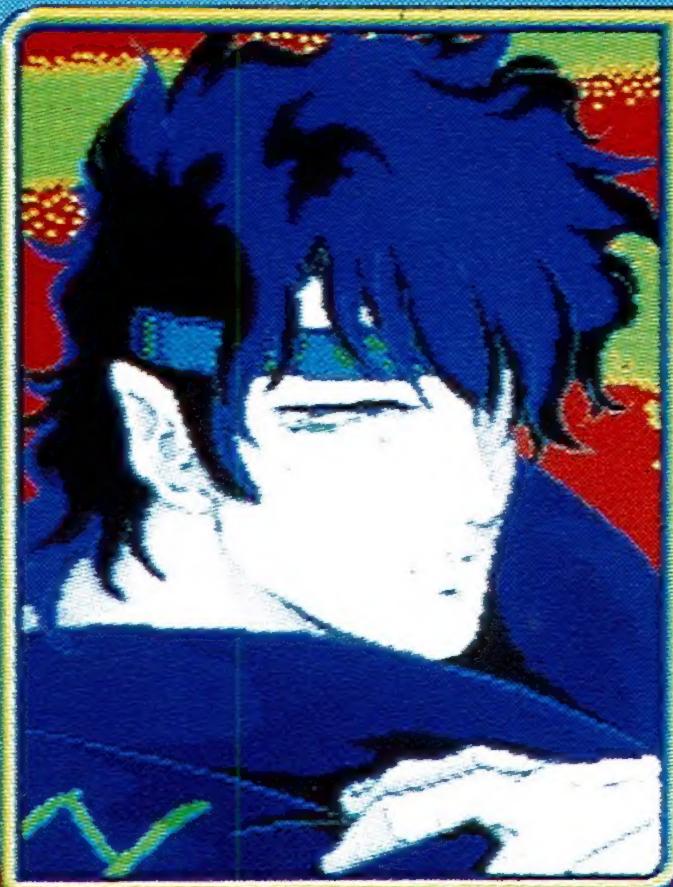
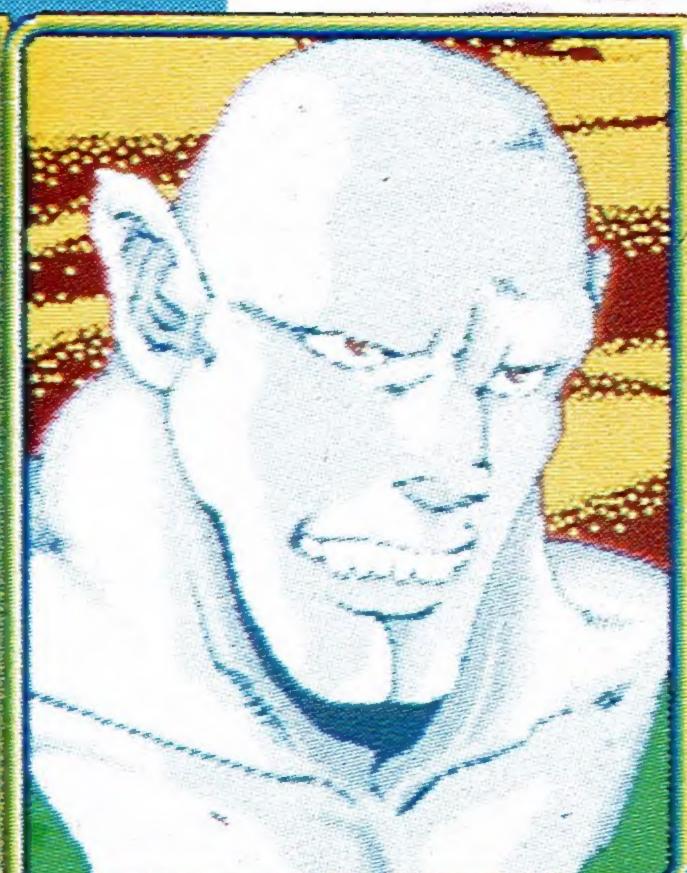
読めばシ・ビ・レ・ルパソコンゲームマガジン
1993年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻 第4号 通巻4号
DENGEKI・OH
電撃王
1993 5月号
特別定価 580yen
新作ゲーム情報
満載付録
電撃パソコン
電撃独占スクープ!!
戦国秋葉原&誕生
台湾"新電脳大国"事情
富士通新型
MARTY
[マーティー]
活用ゼミナール
最新RPGリプレイ連載中!!
水野良
封印伝説
クリスタニア
最新ゲーム連載!!
サークⅢ
プリンセスメーカー2
大航海時代Ⅱほか
特集 パソコンゲーム人気シリーズの系譜
プリンセスメーカー/信長の野望
サーク/ブランディッシュ
誌上ゲーム ゲートガーディアン
月刊
電撃王
5月号
1993
新作独占スクープ!! 戦国秋葉原&誕生
発行・メディアワークス
発売・主婦の友社

神の命により、我らこの地を守る！

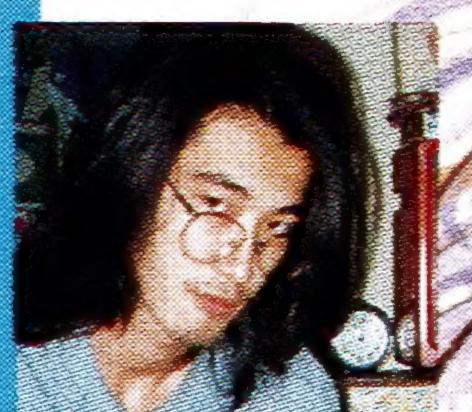
今度のゴチャキャラは、マルチスクロールだ！

■左の画面は、主人公を中心としたコントロールウィンドゥ。右の画面は、敵を中心としたウィンドゥ。割付位置は自在！

■ウィンドゥを上げれば各人のパラメータ表が出て来る。ここもリアルタイム変化！右上の画は重要な部下にあわせて開いている。

リアルタイムで多数のキャラクターが各自の意志で動き、迫真のバトルを展開する。しかも、一人一人をコントロールする事も可能！あのアクティブシミュレーション「ファーストクィーン」が、ついにマルチスクロールで登場する。コントロールキャラクター以外の味方や敵の動きが、それぞれのスクリーンに表示。メインパネルを上にあげれば、リアルタイムで変化する。パラメーター ウィンドゥも見える！

何が神だ！ 腐れきった地上は、我らが滅ぼす！

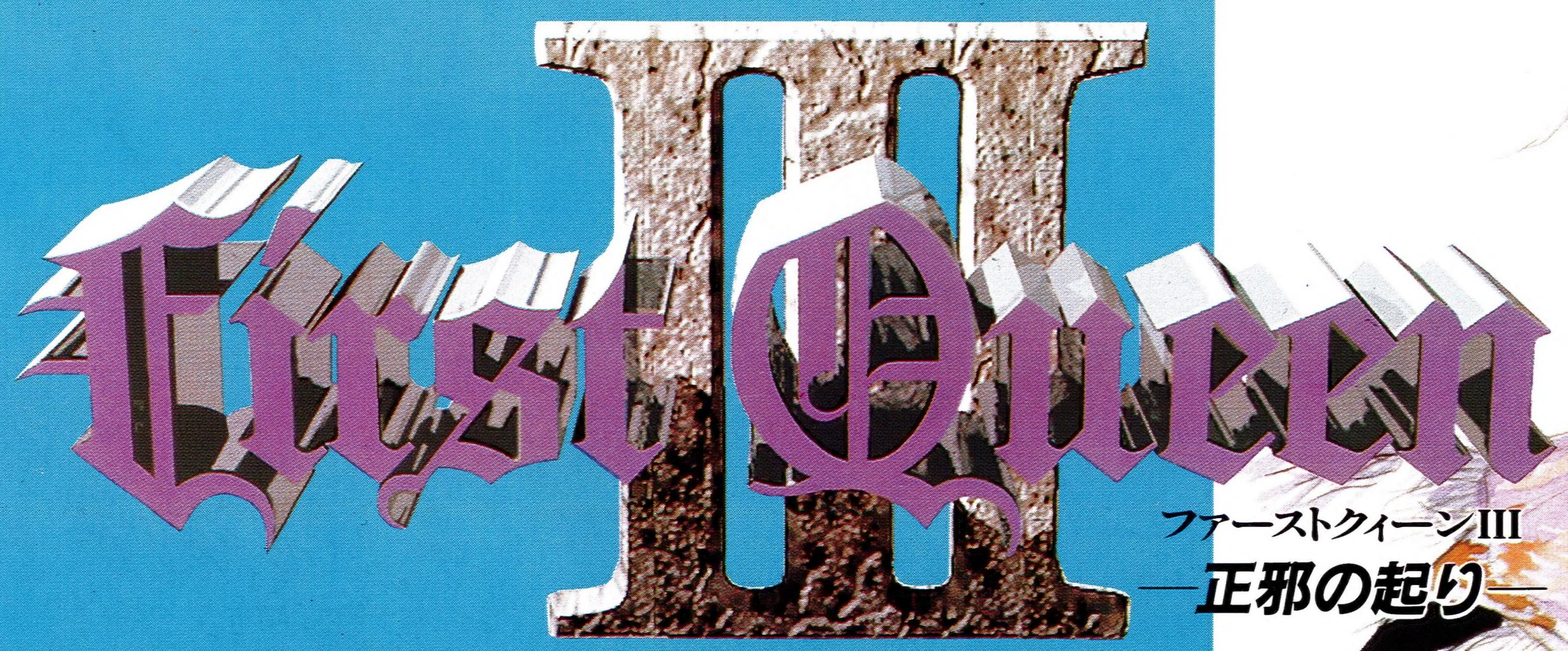
「ファーストクィーン」CD
ポリドールレコードより4月25日発売！2,500円

佐々木　正樹
「ファーストクィーンI・II」の音楽を担当。今回のCDを製作。サウンドエンジニアとして、海外でも活躍している。

大竹　博
「異聞録」「ファーストクィーンIII」の音楽を担当。68000アセンブラもこなし、グラフィックも担当。

K.S.Kゴチャキャラシリーズ 好評発売中！

R.P.G.ファーストクィーンII PC-98X68000シリーズ8.800円　R.P.G.川中島異聞録 PC-98シリーズ8.800円
S.L.G.DUEL98（2部隊コントロール可能）PC-98シリーズ8.700円　S.L.G.DUEL98川中島シナリオ PC-98シリーズ5.700円

お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。

ファーストクィーンIII
—正邪の起り—

PC-98シリーズ 6月12日発売予定 9,800円（新システム導入の為、開発が遅れております。もうしばらくお待ち下さい。）

●ファーストクィーンIII御予約者特典● 佐々木 正樹氏 FQスペシャルCD、更に天野 喜孝氏イラストカード付！

クレソフト KSK
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197
星野第二ビル302号 ☎048(646)0660

[5月号]

1993 MAY Vol.4
発行 メディアワークス
発売 主婦の友社

COVER
AD／高木和雄
PHOTO&ART CREATIVE／橋口リョウ
STYLING／奥田ひろこ
HAIR&MAKE／山田信之助

〈オーローラ5人娘〉

今月号の表紙を飾ってくれたのは、4月7日に東芝EMIから『クールの恋』でデビューしたばかりの新グループ「オーロラ5人娘」だ！　メンバーは向かって左から千葉千恵巳ちゃん、山下玲子ちゃん、千葉麗子ちゃん、山下真希ちゃん、橋本市子ちゃんの5人。5人のくわしいプロフィールが知りたい人は、P131を見るのだ!!

ぷよぷよ……58

シュヴァルツシルトⅣ……60

台湾電脳遊戯事情

台湾は、アジアの電脳ゲーム天国だ!

いまアジアで、いや東洋で、パソコン生産量のトップを誇る国はどこか……そりゃもちろん日本に決まってる、なんて思ったキミは認識を改めるべきだ。世界一の生産量を誇るアメリカにつぎ、世界で2番目、アジアで1番なのは台湾なのである!(ちなみに日本は3位だとか)

そう。IBMコンパチ機などの生産でグングン頭角を現わした台湾は、いまやアジアでいちばんのパソコン天国と化しているのである。

うっひゃあ、知らなんだぁ〜。屋台ラーメンの天国だとばかり思っていたぞ、ワシは。

というワケで、いやしくもパソコンゲーム誌を名乗るなら、台湾取材くらいの予算が出なくてなんとするっ、と、編集長をムリヤリ説きふせて、やってきました台湾へ。(るんるん)

羽田から約3時間半のフライトは、まさに国内旅行並みのお手軽感覚。そのうえメシはうまいし、ネーちゃんはきれい、パソコン天国の名に恥じずハードもソフトも超安価!台湾はまさにパソコンゲーマーの理想の国であったのだ!

まず、われわれがめざした場所は、光華商場と呼ばれる、マーケットである。ここは日本の秋葉原と神保町をたして上野アメ横風味で仕上げた感じ、といえようか。1階にパソコンショップや部品店、骨董品店、地下1階に古本店やレコード店などがゴチャゴチャと雑居していて、独特の雰囲気をかもしだしている。この周辺は光華商場以外にも、コンピュータショップが多く集まり、台湾の電脳街となっているのだ。

台湾のゲームソフトと聞くと、掟破りのコピー品が氾濫してる、という印象があるかもしれない。が、コピー天国時代はすでに過去のものであり、かわりにイキのいいオリジナルソフトがガンガンつくられているのがいまの実態。台湾はまさに新しい時代を迎えたのだ。

台湾新流行風潮的漫画事情

専門誌から同人誌まで、漫画市場は絶好調!

光華商場と並んで、ぜひともものぞいてみたい台湾の名所……それが、萬年大楼である。早い話がデパートなのだが、この5階は一見の価値がある。ほとんどが日本の商品、それもマンガ、アニメ、ゲーム、ガレージキット、アイドルなど、いわばオタクグッズ専門。オタクデパートと一部では呼ばれているとか……。

また、街中の本屋をのぞいて歩くのも台湾散策の楽しみのひとつ。とくに漫画専門店は、なかなか見応えのある充実ぶりだ。ご存じのように、台湾における日本のコミック&アニメ人気は、ヒジョーに高い。だがパソコンソフトと同様、以前の無許可コピーものは姿を消し、正式にライセンスを取った翻訳モノがズラリと並んでいる。異国の本屋で中国語の『ドラゴンボール』など立ち読みするのも、また一興である。

一方、オリジナルの漫画はといえば、これまた元気いっぱい! 漫画専門誌も多数出版され、同人誌活動もかなり盛んな様子だ。そこで、われわれが買い込んできた台湾コミック誌を、ドドンと読者プレゼント! 応募は巻末のアンケートハガキで。写真以外にもたくさんあるぞ。

◀台湾の漫画専門店で日本の少女漫画を立ち読み。これぞ至福の時

▲鳥山明先生の影響を受けた画風がめだつ

さて、光華商場のなかに目をうつしてみると。いるいる、秋葉あたりでも見かけそうな理工系の学生さん風のひとたちがうろうろと。このあたりは日本とほとんど変わらない。もともとこの光華商場は、骨董品などが中心のマーケットだったそうだが、すぐ近くに学校があるため、自然とパソコン関係のお店も集まったのだとか。お店の種類も、パーツ専門店あり、ソフト専門店あり、ハード専門店あり。

で、まずはハードの値段と傾向。日本に低価格で入っているDOS/Vパソコンもその多くは台湾で製造されている。当然現地で買えばもっと安いのは当たり前。で、実際に値段をみてみると……。486/33のCPUマシンが10万円くらい。これはとくに安売りを探したのではなく、そこらへんの普通の店での値段。で、いま売れているのは486/33や486/66などの最上位機種。確かにこれだけ安けりゃ、いちばんいいのを、というのは当たり前の話だろう。

店を変えて、じゃあソフトはどうなんだ、と見にいくと……。どこかで見たようなパッケージがずらり！　もちろんすべてIBM対応のもので、正式に許諾を受けたものばかり。アメリカのめぼしいゲームはだいたいある。なお、コピー品はまったくといっていいほどない。中国語でメッセージが出る翻訳版、すなわち「中文版」も多い。おもしろいのはタイトルの漢字。『ウィザードリィ』は『巫術』、『ウルティマ』は『創世紀』なんて、それっぽいタイトルがついているのだ。で、お店の人に最近の人気ゲームを聞いてみると、『文明帝国』(これは『シヴィライゼーション』)や『鉄路A計画』をわりと大人が買っていくという返事。そう、これはアートディンクの『AⅢ』のことだ。ほかにも『プリンセスメーカー』や光栄の一連の歴史SLG、システムソフトの『天下統一』などの日本のソフトの「中文版」も人気の様子。そして、今回の取材の目的、台湾製ゲームも目を引く。なお、パソコンソフトの値段だけど、ばらつきはあるもののだいたい2000円からせいぜい4000円くらい。ハードばかりではなく、ソフトまでもが安い……。値段の安さに狂喜した取材班は、まるで湯水のように経費を使ってソフトを買い込んだのだった(その数なんと30本！　成果は次ページで)。

さて、光華商場で日本人の金満ぶりを発揮したあと、われわれは街角のゲーセン視察へと。ダントツ人気はやっぱり『ストⅡ』と『クレーンゲーム』……なぁんだ、日本と同じじゃん、と思うなかれ。微妙にちがうのだ。

まず、『ストⅡ』。これは知っている人も多いだろうが、独自の改造基盤がかなり出回っている。スーパー頭突きが目にも止まらぬスピードだったり、昇龍拳を大で打つと同時に波動拳が5発くらい画面に舞ったり、すべての技を空中で出すことができたり、昇龍拳が真横に飛んでいったり……。これはもちろんカプコンのものではなく、いろいろ問題になっているヤツだが。

で、『ストⅡ』はピークを越えた感じだったのにくらべて、『クレーンゲーム』はまだまだ大人気。道の両側にずらっと並んでいる通りもあるとか。台湾製のオリジナルマシンもあるが、いずれにせよ、ぬいぐるみは重いし、アームのパワーは弱い。とにかくシビアな設定。

そう、日本とはちがう文化背景をもちながらも多くの共通点を持つ台湾。その混然一体の文化が生み出すオリジナルゲームとは？

中村うさぎの台湾漫遊記

著者近影

禁転載(笑)

台湾は、これが2度目である。1度目は、某出版社の社員旅行に、ドサクサにまぎれて便乗したのだ。ああ、その時に食べた小籠包(肉マンの小さいヤツ)のおいしかったこと。その味が忘れられなくて、今回のハードスケジュール(2泊3日だぜ、バカヤロー)取材についつい参加してしまった私……つくづく食い意地の張った女である。

そんなワケで、空港に着いたその瞬間から、私の頭の中には食い物への執着しか存在してなかったのだ。したがって、萬年大楼でもウワの空、光華商場でも目がウツロ、街に出れば取材先のゲーセンを通りすぎて一目散に屋台に駆け寄る始末であった。だから、台湾取材の感想を書けといわれても、食い物のことしか覚えてないぞ、わっはっは！

で、その食い物である。私の心を奪った小籠包といい、海鮮料理といい、屋台のメシといい、台湾はじつに美味のヒシめく国なのだ。とくに、しつこいよーだが小籠包は逸品である。薄い皮からジュワッとあふれて口に広がる、熱くてまろやかな肉のスープ……あれを毎日食えるのなら、私は悪魔に魂を売ってもいい！

だが、美食は女の敵であった。台湾から帰ってきた私は、体重計の上で、自分の犯した罪の深さ……というか重さに、おもわずヨロめいたのである。旅行前にせっせとエステに通った努力と金の成果がパァ、それもたった2泊3日の美食三昧ごときで！　宮沢りえのボディを夢見てた私なのに(笑うなよっ)、鏡に映る姿はどちらかとゆーと貴ノ花……いや、ヘタすると小錦だぜ、こりゃ。

それにつけても納得できないのは、台湾にスタイル美人の多かったことである。うまいモンを毎日食ってるくせに、なんでヤセてるんだ！　たぶん彼女たちは、悪魔に魂を売って、食べても太らないクスリをやってるにちがいない。今度台湾に行ったら、絶対そのクスリを手に入れてやっからな。覚えてろっ！

イラスト／ひぐちきみこ

台湾ゲームの先駆者たちは熱く燃えている!

台湾オリジナルのパソコンゲームは、もちろんすべてIBM。この2～3年くらいの間に増え始めている。で、その質や雰囲気は、というと……。日本の7～8年前、まだパソコンゲームの黎明期だったころとよく似ている。他のゲームのアイデアをそのまま使ったり、少人数で個人作業的につくったものが多かったり。日本のTVゲーム（スーファミやメガドラは台湾でも人気がある。ソフトは7000～8000円でパソコンソフトより高い）や、アメリカのパソコンゲームの影響が濃い。はっきりいえば、まだ未熟なものが多い。ただ、何かを生み出そうという熱気にあふれたソフトもあり、近い将来すごいゲームも生み出されてくるのでは、と期待させるものがある。台湾のゲームはこれからも要注目だ！

FIGHTING 快打旋風!!

▶『激闘戦士』。いかにもの、タイトルだ！

『ストII』の影響かなり強し!

台湾での「ストII」人気は絶大。それにモロ影響されたのか、格闘技モノがかなり目についた。

まず人気No.1は、『快打至尊』（右上の写真参照）。キャラクターこそちがえ、ワザやコマンドなどは『ストII』によく似ているが……ま、それはしょーがないか。でも、動きなどはかなり細かく、よくできたゲームといえるだろう。キャラクターもなかなか興味深いものがあって、とくに日本人キャラのひとり、バケモノみたいな顔した忍者ジジイ（？）は、いい味出してるぞ。怪しくて（笑）。

この『快打至尊』は、メディアミックス展開もされてるようで、どっかの雑誌で漫画連載なんかもしているらしい。売れ行きもなかなかいいようだった。

さて、『ストII』といえば、ここにかなり怪しいソフトが2本ある。どちらもファミコンソフトで、ひとつは『スーパーファイターIII』。これは、どっから見ても『ストII』なのだが、もちろんカプコンのものではない。以前話題になった4人しか使えないファミコン版『ストII』のいわば続編。四天王（バイソンは除く）を含めて9人のキャラが使え、同キャラ対戦もある（対戦モードはない）。なかなかよくできている。

もう1本は、『快打傳説～ストリートファイターIV』。『III』も出てないのに……。

▲『快打至尊』。格闘技ゲームでは人気No.1の台湾版『ストII』。韓国と日本のキャラが、そーと一怪しい

▲『スーパーファイターIII』。モロに『ストII』のパクリだが憎めない

▲『快打傳説～ストリートファイターIV』。バニーガールに注目したい

HISTORICAL SIMULATION 歴史戦棋

やっぱり強い中国モノ。時代もいろいろだ!

このジャンルは、圧倒的に中国の戦記・故事モノが人気。時代も春秋時代や南宋時代、隋VS唐、三国時代のものなど、バリエーションに富んでいる。いわゆる光栄スタイルのものが多い。で、おもしろいのが、マップのなかにちゃんと台湾があるのが多いこと。やっぱりここから中国大陸の制覇をねらうのが正しい台湾のゲーマーかも。

もちろん近代戦や架空戦もある。『大時代的故事』の舞台は、いわゆる日中戦争。パッケージに描かれた、日本刀を振りかざした日本兵の姿が、なんともいえない。さらに『臺海防衛戦』は、なんと台湾VS中国の架空の戦争を題材にしたもの。ひと昔前なら危ないネタだけど、こういうゲームが登場すること自体、平和の証しであろう。

▲『臺海防衛戦』。『大戦略』風のマップシステム

▶『隋唐群雄傳』。隋VS唐の戦いだ

◀『春秋争覇傳』。キャラがたくさん出てくるのが魅力

▲『大時代的故事』。システムは光栄タイプ

▲『隋唐演義』。これまた隋唐物

◀楚VS漢の『楚漢之争(二)』

※このページのゲームはファミコンのもの以外すべてIBMの画面

ROLE PLAYING
角色扮演

中国モノからSFまで 楽しさ満開、百花繚乱

ティーンエージャーに人気があるのは、なんたってRPGやAVG。台湾のオリジナルのものは、やっぱりというか、さすがというか、中国モノが充実しているのが特徴だ。『南宋英烈傳』『聊斎誌異』など、なかなかおもしろそうな作品が目についたが、日本にも移植してもらえないだろーか？

他にも、SFヒーローものやサイバーパンクもの、ファンタジーなど、ジャンルはとにかく豊富。日本では最近SLGに押され気味のRPGやAVGだが、ここ台湾では、まだまだ元気いっぱいなのだ。

ゲームシステムも、戦闘シーンでアクションゲームに切り替わるものなど、いろいろと工夫が凝らされている。

◀『電脳魔域』。台湾風サイバーパンクSFなのだ

◀『魔神戦記』。ファンタジーもののオーソドックスなスタイルのRPGだ

▶『超人戦記』。ノリは完全に、日本の特撮ヒーローものだ

▲『聊斎誌異之幽谷傳奇』。中国の怪談に興味がある人にオススメ

◀『南宋英烈傳』。南宋時代を舞台にした、中国英雄ものだ

SEXY & ADULT
美女遊戯

実写の台湾美女たちが、ソフトなお色気を発揮！

さて、お待ちかねのＨソフトである。このジャンルは、実写モノとアニメ風モノの２つの派閥がある。が、どちらもＨ度はかなり低い！

ゲーム内容も、これまたシンプル。パズルやAVG、カードゲームなど、バラエティに富んではいるが、複雑なゲームはない。システムに凝ってみたり、露骨なＨシーンで楽しませてくれる日本に比べると、ちょいと食い足りない感じがあるかもしれない。

でも、何かを成功させてそのご褒美に脱ぐといういちばんシンプルなHゲームのこの形は、その昔の日本の野球拳ゲームなどを思い出させるものがあるぞ。

▲『羅宋学園』。カードゲームで美女を脱がせるヤツ

▲『台北夢幻幾何』。実写の美人と、シティーハンター風アニメが目をひく。パズルゲーム

▲『超級位覇篇』。スロットマシンで実写の美女が……

▲『美女物語Part I 日本風情編』。日本が舞台のAVG

◀『歓楽城市』。これもカードゲーム。これまたアニメ絵

ETC.(et cetera)
種々雑多

中国将棋に占いソフト、その他いろいろお楽しみ

以上のジャンルにおさまらなかったソフトの中にも、いかにも台湾っぽいというか、個性的な作品が、数多くあった。ゲームではないが、たとえば占星術のソフトや姓名判断のソフトなどは、かなりグッとくるモノがあった。

また、やはりボードゲームや思考ゲームには独特なものも多い。

既製のゲームを台湾風にアレンジしたものも多く、『パロディウス』を意識していながら独特のギャグセンスの『爆笑出撃』や、スタジアムのかわりに故宮博物館や中正紀念堂などがバンバン建てられる台湾版『シムシティー』の『模擬台北』などはそのアレンジの仕方が興味深いものであった。

◀『将族』。中国将棋のソフト。盤も駒も、日本の将棋とはずいぶんちがうね！

▶『麻雀俄羅斯』。麻雀牌を使ったテトリス風パズルゲーム

◀『模擬台北』。台北や台南などの実際の地形を使う。操作性は極めて悪い

◀『大富翁Ⅱ』。『Ⅱ』というからには、シリーズものなのだろう

▶同じく『大富翁Ⅱ』。『モノポリー』風

◀『爆笑出撃』。『パロディウス』風のコミカル・シューティングゲームだよん

AMERICAN PARADISE

アメリカを代表するゲームデザイナー、『シムシティー』のウィル・ライトと、ゲームデザイン界のオピニオン・リーダー、クリス・クロフォードがシンポジウムで来日！　海外ソフトの紹介コーナー、今回のアメリカンパラダイスではその講演のレポートを中心に、進化し続けるフライト・シミュレーションをより楽しむための周辺機器、それにくわえて遊んでぜったい損をしない最新ソフト紹介だ！　台湾に強力なゲームがあるといっても、やはりIBMの本場はアメリカだ！

国際ソフトウェアシンポジウム'93レポート

今回クリス・クロフォードとウィル・ライトが来日したのは、「国際ソフトウェアシンポジウム'93」での講演のため。このシンポジウムは㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会の主催で、その席にゲームデザイナーが呼ばれるというのはかなり異例のこと。おまけに参加費は2000円と、この手のシンポジウムでは破格の安さで、〝ゲーム〟という題材を十分に意識したシンポジウムだった。

講演全体のテーマは、シミュレーションの手法がマルチメディアやＶＲ（バーチャルリアリティ）にどう影響するかということで、それに関連したソフト界、ハード界のさまざまな講演、パネルディスカッションが行われた。講演の目玉はなんといってもクロフォードとライトで、ふたりはそれぞれ、シミュレーションゲームの意義、そしてそのデザイン理論についての講演を行った。なにしろ、アメリカのゲームデザイン界でも理論派として有名なふたりのこと、講演も１時間という時間を感じさせないほどおもしろいものだった。

またパネルディスカッションでは、パソコンのメーカーからアミューズメント産業、さらにはイベント関係の会社まで参加して、幅広い層の現状報告が行われた。

シンポジウムの事務局には、こういった試みを今後も続けていきたいという意向もあるようで、これからも内外の有名なデザイナーなどと積極的に交流していきたいとのことである。

今回は告知期間も短く、またシンポジウム自体も１日だけだったが、今後はより大きな規模のシンポジウム、ゆくゆくはコンベンションと呼べる規模のものも開催したいという話だった。

▲シンポジウムではパネル・ディスカッションも開催された

〝話し上手〟として知られるクロフォードの講演では、コンピュータのソフトウェアが基本的に持ち合わせている特性、すなわちインタラクティブというのがどういったことで、それがなぜコンピュータのソフトウェアの特徴であるのかということを、身振り手振りも交じえての大熱演で、じつにわかりやすく、ていねいに説明してくれた。

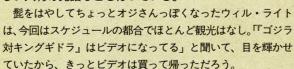
また、ライトの講演では、「シム」シリーズをつくるときの基本的な方法論、とくに対象をどう分析して、どのような形でゲームソフトウェアに仕上げていくかが説明された。

会場には800人近くの聴衆が集まっていたけれど、それぞれ有名デザイナーがじかに語る方法論を、同時通訳のレシーバーごしに、一心に聞き入っていた。　　（多摩豊）

ウィル・ライト

いわずと知れた「シム」シリーズの作者。『シムシティー』、『シムアース』、『シムアント』とほぼ２年に１作の割合で確実に新作を発表し続けている。

最近では、海外のゲームの移植や新しい人材の発掘なども行っている。

髭をはやしてちょっとオジさんっぽくなったウィル・ライトは、今回はスケジュールの都合でほとんど観光はなし。『「ゴジラ対キングギドラ』はビデオになってる」と聞いて、目を輝かせていたから、きっとビデオは買って帰っただろう。

この忙しさの原因は現在進行中の新しいプロジェクト。噂の『シムシティー２』は、本当に制作が行われているとのことだ。

今回の『シムシティー２』は内容に大幅な変更が行われていて、通信プレイ機能もサポートするかもしれないという話。また、グラフィックは『シムシティー』の平面的表現から、より三次元的な表現方法に変えるつもりとのことで、「いわゆるクォータービューか？」とたずねたら、「たしかにああいった感じの奥行き感がある表現を考えている」とのことだった。

クリス・クロフォード

アメリカのゲームデザイン界の重鎮。彼が主宰するコンピュータゲーム・デベロッパーズ・カンファレンスは今年で７回目を迎え、規模もさらに大きくなるらしい。現在は人工人格を扱う野心作の開発に没頭している。

日本は初めてというクリス・クロフォードは、日本の人混みの〝整然〟さに驚いていた。「アメリカであんな人混みができたら、そこらじゅうで喧嘩になるだろうね」。とはいっても、朝のラッシュを見たわけではない。あれを見たらどう思うだろう？

クロフォードが現在進めているのは、アーサー王伝説を題材にした〝人工人格ゲーム〟。これはRPGとはちがい、コンピュータの中に創造したキャラクターが、それぞれ感情を持っているようにふるまうというシステムなのだそうである。現在、人間の行動をパターン分けし、それぞれを計算する数式を組んでいる最中とのことで、完成すれば「コンピュータのキャラクターが感情を持つことができる」とのこと。ただし、完成がいつになるかは「未定」。

IBM最新周辺機器事情

フライトシミュレーションをより楽しむために

アメリカでは、フライトシミュレーションは人気のもっとも高いゲームジャンルのひとつ。とくに最近は、ポリゴン技術の進歩によってグラフィック描写がリアルになり、現実感あふれるフライトシミュレーションが数多く登場している。しかし、どんなにビジュアルがリアルになっても、キーボードで操作していたのでは、飛行機を操縦しているという実感がわかず、せっかくのリアルさも価値が半減してしまう。どうせ遊ぶなら、本当に操縦している気分を味わいたい。そこで登場するのが操縦かん型ジョイスティックだ。ジョイスティック自体は決して新しいものではないが、フライトシミュレーションの進歩にともない、今、ジョイスティックをとりまく状況に大きな変化が生じているのだ。

旅客機が好きな人は……

◀旅客機を飛ばすなら、スティック型のコントローラーよりも、このような操縦かんのほうが気分が盛り上がる

普通のジョイスティックから

機体の移動と兵器の発射だけならばこれだけでOK（左の写真のものはスロットルだけは操作できるタイプ）。しかし、キーボードを併用しないと細かい操作まではできない

フライトコントローラーシステムへ

よりリアルな気分を味わうためには、パソコンくさいキーボードの存在は邪魔。そこで登場したのがスラストマスター社の「フライトコントロールシステム（以下FCS)」だ。FCSは通常のジョイスティックよりもボタンが多く、スティックだけで兵器の選択や視界の切り換えができるようにグレードアップされている。しかも形状、操作感覚とも、実際の戦闘機そっくりに作ってあり、プロ仕様のFCSになると、F−16戦闘機と同じ操作感覚であるという軍パイロットのお墨つき。さらに、スロットルと兵器を制御する「ウェポンコントロールシステム」を左手に、方向舵をコントロールする「ラダーシステム」を足にセットすれば、気分はもう戦闘機の操縦席だ。

対応ソフトのごく一部

リアルさを追求したFCSは、ユーザーに絶大な支持を受け、またたく間に普及した。それにつれて各ソフトメーカーは、自社のフライトシミュレーションをFCS対応にするようになり、いまではFCSでプレイするのがスタンダードになりつつある。マイクロプローズの『F−15ストライクイーグルⅢ』や、『コマンチ・マキシマムオーバーキル』など、最新のフライトシミュレーションでも、FCSの機能をフルに活用して、通常のジョイスティックを使うよりも本格的なプレイが楽しめるようになっている。

▲F-16のフライトシミュレーター『ファルコン3.0』。F-16の操作感覚を持つFCSでプレイするのにうってつけだ

▲マイクロプローズ社の『F-15ストライクイーグルⅢ』。大ヒットシリーズの最新作も、当然FCSに対応している

▲最新鋭ヘリによる現代戦をシミュレーションした『コマンチ・マキシマムオーバーキル』。低空飛行がゾクゾクする

より使いこなすために

新作ソフトの多くがFCS対応になったのに続いて、FCSが登場する以前に発売されたソフトをFCSに対応させるユーティリティも出てきた。これでマイクロプローズやルーカスアーツなどの古いソフトもFCSに対応できるようになる。また、このユーティリティで、スイッチにどの機能を持たせるか、の設定もできる。

最後にびっくりする話をひとつ。スラストマスター社では、さらなるリアルさを求める人のために、さまざまなシステムを販売している。左の写真がそのチラシ。F-16と同じ大きさのコックピット、それにとりつけるためのスイッチ類、さらにF-16のレプリカのスティックやスロットルなどだ（軍用のスペック基準をクリアしたもっと本格的なものもある)。さらにはコックピットがむき出しなのがいやな人にはキャノピーレールがついた外装もあるという徹底ぶり（ここまでやると、費用は数十万円！)。日本じゃとても考えられない凝り方なのだ。

The Saga Continues

ちょっと気になる最新ゲーム

X-WING（ルーカスアーツ／IBM）

最高にエキサイティングな『スターウォーズ』のゲーム。映画でおなじみのXウイング、Yウイング、Aウイングの3種類の戦闘機を操り、帝国軍と激しいスペースバトルを繰り広げる。タイファイターの飛行音やR2ドロイドの声など、映画の効果音をそのまま使用し、音楽も映画とまったく同じ。とにかく"本物"づくしの1本だ。かつて『スターウォーズ』に熱狂した人なら絶対にハマる！

シーザー（インプレッション／IBMアミガ）

簡単にいうと"ローマ帝国版・シムシティー"といった内容の育成型SLG。プレイヤーは、水路を引き、町をおこし、産業や商業を発展させて、帝国の領土を立派にしていく。しかし、町は常にバーバリアンの侵略の危険にさらされているため、町づくりだけでなく町の防衛にも気を配らねばならない。安全を確保しながら町を管理するのはなかなか難しいけれど、そのぶんやりがいのあるソフトだ。

やっと逢える。きみに逢える。

愛…勇気…希望…そして旅立ちの8年間…。

これが新しい「娘」の姿。さて、いかに育てるか？

アルバイトで労働の歓びをおぼえよう。

冒険心も大切。でも、過信は禁物だ！

待ちに待った武闘会。腕試しの時が来た！

こちらは格調高き芸術祭。感受性を磨くのだ。

今日は何を買おうかな？ 所持金と相談して…。

キャラクター育成シミュレーションゲーム

プリンセスメーカー2

500枚を超えるグラフィック●多彩なイベント＆アニメーション●マルチエンディング●広範囲に対応する3WAY音源搭載［FM音源／FM3声PSG3声］［MIDI音源／ローランドMT32・CM64・CM32L］［MIDI音源／GM規格用］●ハードディスク対応／インストールプログラム付属● 定価14,800円

EPSON PCシリーズ/NEC 9800シリーズ 4月下旬発売予定
ガイナックスに直接お申し込みになられたあなただけに3大プレゼント

予約特典

プリンセスメーカーひみつBOOK

プリメ２の秘密がほぼすべて網羅された、家宝の一冊。楽しく読めて、しかもあなたの娘を正しく育てるための攻略法も満載！ひぐちきみこ作のプリメコミックも収録しました。B6オールカラー／40P

予約特典2

PRE PRINCESS MAKER

MIDI版BGMを10曲収録したシングルCDです。

直販特典

プリンセスメーカー2・テレフォンカード

パッケージイラストが、イメージそのままのテレフォンカードに！

AH! MY GODDESS
ああっ女神さまっ
女神(ベルダンディー)と踊れ――。
[BELLDANDY]
[URD]
[SKULD]
▼
[KEIICHI MORISATO]
PC-9801シリーズ(VM以降)
¥12,800(税別)
好評発売中
イラスト／藤島康介
©1993　藤島康介／講談社／BANPRESTO
企画・制作:AIC／オニロ／超音速／スタジオオルフェ

▶バンプレストパソコンゲーム第2弾◀

藤島康介原作の超絶人気作品がついにゲーム化!!

■『ああっ女神さまっ』初のゲーム化！コミック、アニメ、CD…そしてついに、『ああっ女神さまっ』にゲーム版が登場。真のマルチメディアへ、また一歩近づきました。

■セリフ選択式のアドベンチャーで簡単操作！複雑な操作を極力省いたスピーディーな展開。しかし、一度クリアしただけでは全てのシナリオ、グラフィックを見ることは不可能。コミックのように何度も繰り返して楽しめます。

■総作画枚数400枚以上！このゲームの制作スタッフは、アニメ版も手掛けたAIC。アニメに迫る美しいグラフィックは、なんと400枚以上。

■シナリオ、グラフィック共に藤島先生の監修をクリア！

■ゲームのBGMは、アニメ版も手掛けた安田毅が担当。

■2大特典■

その1
初回製造分には選りぬきのゲームグラフィックで構成したCDサイズ『女神カレンダー』付

その2
さらに、アンケート回答者の中から抽選で500名に『女神テレカ』プレゼント

バンプレストパソコンゲーム第3弾
今夏発売予定（価格未定）
●PC-9801シリーズ（VM以降）・ディスク6枚組●

バビロン計画最終段階！(プロジェクト・ラスト・ステージ)

★パトレイバーの世界観を踏まえ、近未来の東京湾再開発計画（バビロンプロジェクト）をシミュレート。

★プレイヤーは、プロジェクトの責任者となり、様々な災害や事故に対処しながら、より合理的な都市形成を目指す。

★さらに、続発するレイバー犯罪には、自らが警視庁の特車2課（通称パトレイバー小隊）を指揮し、事件の解決にあたる。

異世界伝承 JOSHUA ジョシュア 追加シナリオ集1

収録シナリオ
- 「ゴアールの末裔」
- 「アバシデス」
- 「ラメドンアマゾネス」
- 「エネドワイス越え」
- 「皇帝ソギド」

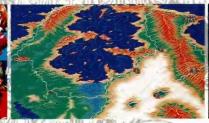
「火薬もなく鉄も少ないそんな時代。しかしそこには飛行船があった」

異世界伝承「JOSHUA」

追加シナリオ集第1弾、遂に発売!!

対応機種
- PC-98VM/UVシリーズ　FD 5枚組
- X68000シリーズ　FD 5枚組
- FM-TOWNSシリーズ　CD-ROM

標準価格6,800円

5月7日(金)発売予定

	PC-98VM/UV	FM-TOWNS (CD-ROM)	X68000	PC-9821 (CD-ROM)
レッサーメルンS.D.E.				標準価格11,800円 好評発売中
KU2 Front Row			標準価格2,000円 好評発売中	
レッサーメルン	標準価格9,800円 好評発売中	標準価格11,800円 好評発売中		
レッサーメルンヒントディスク	標準価格1,500円 好評発売中	標準価格1,500円 好評発売中(FD)		標準価格1,500円 好評発売中(FD)
JOSHUA	標準価格9,700円 好評発売中	標準価格11,800円 好評発売中	標準価格9,700円 好評発売中	

通信販売のご案内

通信販売をご希望の方は現金書留か、郵便振替でお申込みください。

現金書留の場合
現金封筒にご希望のソフトの代金と、商品名、メディア(5″、3.5″)を明記して、下記までお送りください。

〒104東京都中央区京橋郵便局内私書箱103号
㈱パンサーソフトウェア通信販売係

(クウ ツー)
KU2
大好評のKU2 Front Row(ブラザーTAKERU版)に応え、
本格的STGへと変身、今まさに、X68ユーザーへその真価を問う。
第9恒星系α369°β2881に位置する
小惑星クァプラ(Kuapra)に不時着した、
我が第6宙域輸送船団『サテラe9』は、同惑星にて奇妙な原住生物を発見。
同生物(Kuapra's Unknown animals)の捕獲に成功、曲折の末地球への輸送を完遂――。
見参68来!!
今こそ、X68ユーザーにその真価を問う。
MIDI対応
X68030完全対応
画面はハメコミ合成です。
●X68000シリーズ(XVI対応、X68030対応)
FM音源、ADPCM音源対応
MIDI対応
(ローランドCM-32L/CM-64/SC-55/CM-300/CM-500)
標準価格7,800円
X68000 4月9日㈮全国一斉発売
郵便振替の場合
郵便局で振替用紙をもらい、通信欄に希望ソフトの商品名、メディア(5"、3.5")を明記して、次の口座まで代金を振り込んでください。
口座番号/東京7-409907
加入社名/株式会社パンサーソフトウェア
SOFT WARE PANTHER
パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE CO.,LTD.

ブランディッシュ2
Brandish 2
THE PLANET BUSTER
〜ザ・プラネットバスター〜
がんばる!RPG Bra2
ソフトハウスのファルコムがRPGの未来をマジメに考えた!!
待望の地上面を含み、前作6ステージから一挙22ステージ
冒険の始まりである監獄島ベルサドスをはじめ森や町、海岸線など変化に富んだステージを用意。マップの種類は前作6パターンから一挙に22パターンへ飛躍的にボリュームアップ
RPG性とシナリオの充実
前作の魅力、迷宮の謎解きを楽しむ要素に加え、物語のドラマチックな展開がいちばんの見せ場。また、武器の成長・消耗、鍛冶屋で打ち治すことによる回復・増強もRPG性に厚みを加えている
自由に遊べる新機能と増えたアイテムetc.
システムの基本は前作を引き継いでいるがただのマイナーチェンジに終っていない。なかでもユニークな改良点は、装備の自由度がかなり広がったこと。盾と剣のスタンダードなスタイルだけではなくいろいろな組み合せが可能になった
好評発売中!
PC-9801VM/UV以降・PC-286/386シリーズ 5/3.5 2HD 6枚組
要バスマウス■価格12,800円(税別)
●ハードディスク対応(MS-DOS Ver 5.00可)/要メモリ640KB
●対応音源ボード:PC9801-26K・PC9801-73・スピークボード
●対応メモリ:プロテクト・I/Oバンク式増設RAM・NEC純正EMSボード
当社ソフトが手に入らず、困っている方はお電話でお問い合わせ下さい。
0425-27-6501
受付は月〜金(祝日を除く)の9:00〜17:30までです。
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
☎0425(27)6501
イラストレーション:末弥 純

超人気シリーズ メインシナリオ第3弾「XakⅢ」誕生！
シリーズ最高のクライマックス、妖魔ストーリー完結編。
ラトクの旅は国を越え、世界を越える大冒険。
ついにサーク界の姿が見えてくる！

アドバンスド・アクションRPG

Xakは歴史を重ね、命を育んだ 1993鼓動するRPG。

かつて世界はただ一つであり、それは「真サーク界」と呼ばれていた。
真サーク界は神々によって統治され、平和な日々は限りなく続くかに思われた。
しかし、神々の力は徐々に弱まり、対抗する勢力が台頭してきた。
妖魔である。
命運をかけた両者の戦いは、封印戦争と呼ばれる大戦争へと発展していった。
そして、世界は妖魔の前にその身をゆだねるかに見えた。

だが、神々は最後の力を振り絞り、妖魔を退け、さらに再びこのようなことのないよう、世界を3つに分けた。
それが、
「人間界サーク」
「妖精界オーシャニティ」
「妖魔界ゼキシス」
である。
神々は人間界に残ったが、その力の衰えは一層拍車をかけていった。
神々は自らの力を伝承させるべく、人間との婚姻をかわし、混血の道を選んだ。

そして、神々は人間の血に命を残し、肉体を失っていった。

世界は常に鼓動している。
時を重ね、変革を繰り返している。
それは、永遠に…、もちろん現在も。

神の血と力を受け継ぐ青年 ラトク・カート。
8大神最強と言われた戦神デュエルの血をひく者である。
彼はその力により、数々の戦いの歴史を綴ってきた。

妖魔三将軍の一人、バドゥー復活(XakⅠ)、そしてゴスペル来襲(XakⅡ)。
彼らとの戦い、そして、勝利。

しかし、今また常闇の彼方より、世界を震わす音がする。
妖魔三将軍最後の生き残りゾム・ディザエである。
もはや猶予の時はない。

戦いへと導かれしデュエル戦士よ、受け継がれし神剣をかざせ。

〜Ⅲだけでも楽しめます。Ⅰ、Ⅱ揃えば感動3倍〜

予約受付中！

■VRシステムVer.3.0搭載■幻影都市で大好評の操演システムがさらにバージョンアップ■切る、受ける、連続切り(ラッシュ)、撃つ(フォースショット)など多彩なソード・アクション■フレイやリューンなど、最大2人の仲間がラトクと供にオートバトル■敵も味方も魔法を使う、マジックアクション炸裂！■ハードディスク対応※要MS-DOS■MIDI対応■ジョイスティック使用可

PC-9801シリーズ 4月23日㈮新発売!! 11,800円(税別)

「XakⅢ」オリジナル テレフォンカード プレゼント!!

「XaxⅢ」をお買い上げ頂いた方の中から、抽選で100名様にオリジナルテレカをプレゼント!!
応募方法：商品内のアンケートハガキをお送り下さい。(発表は発送をもって代えさせて頂きます。)
締切り：1993年5月24日　当日消印有効

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

エルムナイト PC-9821シリーズ CD-ROM版 新発売！ 14,800円(税別)

●XakⅢプレフェア開催！●
～発売前にあなた自身で確かめてください～

4/11㊐……………東　京　J&P町田
4/17㊏……………広　島　ダイイチCOM CITY
4/18㊐……………名古屋　エイデンテクノ名古屋
4/24㊏……………神　戸　星電社 三宮本店
4/25㊐……………大　阪　J&Pテクノランド

会場にてご予約、お求めの方全員にプレゼント進呈！

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

真の移植とはこういうものだ！

果てしなく、そして美しい世界。
かつてない、個性的なキャラクター。
限りなく、流麗なビジュアルシーン。
圧倒的なデータ量と比類ない感動で迫るRPG超大作。

FM-TOWNSに登場!!

4月23日発売

グラフィック総描き換え！

超強力声優ラインナップ

ナレーション	若本 規夫
トリステラム	子安 武人
メルウィン	及川ひとみ
ラファエル	堀川 亮
レイミーア	冬馬 由美
グランザム	槐 柳二
ラトリー	千葉 繁
シャドー	速水 奨
ソーン	島津 冴子
エル	横尾 まり

ヴェインドリーム

Vain Dream

CD-ROM FM TOWNS

価格¥11,800

(C)グローディア

通信販売について

★現金書留の場合　現金書留用の封筒にご希望の商品、機種名、メディアを書いた紙とソフトの代金を入れてグローディア宛に送って下さい

★郵便振込の場合　郵便局で振込用紙をもらい、通信欄にご希望の商品名、機種名、メディアをご記入の上、次の口座番号まで代金を振り込んで下さい
口座番号　東京5-555784
加入者名　株式会社グローディア

エメラルドドラゴン
MSX2 ¥8,800
X68000 ¥9,800
FM-TOWNS ¥11,800

ヴェインドリーム
PC-8801 ¥8,800
PC-9801 ¥9,800

ヴェインドリームII
PC-9801 ¥9,800

バーンウェルト
X68000 ¥9,800

好評発売中

GLODIA
制作・販売 株式会社グローディア
〒167 東京都杉並区荻窪4-20-12エクセレンス・T 1F　TEL.03(3220)5226
表示価格には消費税を含みません。

GAINAXの意見広告　第2回

私たち訴訟(うったえ)ちゃったんです。

まずは経過の報告から…

●前回のおさらい

昨年7月、ガイナックスの「電脳学園シナリオ1」(以下〔電脳1〕)が宮崎県の「有害図書指定」を受けました。私たちは、「この指定は違憲である」と受けとめ、昨年9月、宮崎県に、指定の取り消しを求めました。

と、ここまでが前回ご説明した内容です。今回の意見広告は、それより現在（3月5日）までの経過の報告から始めましょう。

●異議申し立て〜行政訴訟へ

宮崎県は、昨年12月、私たちの異議申し立てを棄却しました。その理由は『表現の自由は、絶対無制限なものでなく、その濫用が禁ぜられ、公共の福祉の制限の下に立つものである』等でした。そこで私たちは本年2月、宮崎地裁に有害指定の取り消しを求める行政訴訟を提起しました。

訴えの内容を要約すると、①フロッピーディスクの内容も思想に含まれるので、行政機関が主観的にその内容を審査して販売などを禁じるのは検閲にあたる。②有害図書指定の審査基準があいまいなため、憲法で保障された表現の自由が不当に制限される。といったものです。

●マスコミの報道に変化

私たちの訴えは、新聞紙上などで広く報道されていますが、当初は文中に「わいせつソフト」と決めつけた表現を用いられたことがありました。

けれど、異議申し立て〜行政訴訟と事態が進むうちに、私たちの主張が上記のとおりであるという認識によって、「憲法論議」の方向に報道の視点も変わってきました。

「有害指定は検閲」
パソコンゲーム ソフトメーカー 取り消し求め訴訟
有害指定に異議
有害指定は検閲と提訴
知事に取り消し請求
ゲームソフト会社
規制強化に根強い反論
メーカーが異議申し立て
「表現の自由侵す検閲」

全国誌、地方誌を問わず、幅広く取り上げられました。

どこが有害なのか、もう一度考えよう!

●TAKERUという自動販売器

宮崎県の条例に、「有害図書の自動販売器による販売の禁止」という項目があります。これは、青少年が人目も触れずに有害図書を簡単に手に入れることを禁じたものです。ところが「電脳１」が扱われていた状況はかなり違います。「電脳１」は大型電気店などにあるＴＡＫＥＲＵというマシンで販売されていました。これは、お金で生ディスクを買い、それをドライブに入れ、コピーされるのを待つという仕組みです。それには約３〜５分かかるので、レジで買うより目立ちます。そのうえ、販売は午後７時までで、「深夜にこっそりと買う」ことも出来ないのです。これは「隠れてビニール本を買う」のとは、明らかに違うものだと私たちは考えます。

●女性の裸を見るゲーム?

「電脳１」は学園内にいる女の子を捜し出し、クイズに正解することでゲームが進行します。そのクイズはアニメ、特撮、漫画を中心にした難問・奇問ぞろいで、百科辞典的な知識では「女性の裸」を見ることは出来ません。また、そこに女性の裸を用いたのは、「野球拳のパロディ➡ユーモラスな効果」を狙ったもので、いわゆる「ポルノグラフィー」とは明らかに一線を画するものです。これはゲームをプレイすれば、すぐにわかることなのです。

さらに問う、「謎の指定基準」

●ホントにワ・カ・ラ・ナ・イ…

宮崎県側の定めた「有害図書の指定基準」とは、一体、どんなものなのでしょう。なぜ、発売から２年以上も経過した（初版89年、改訂版90年）「電脳１」なのでしょう。同様のシステムを備え、同じくＴＡＫＥＲＵで販売していた「電脳Ⅱ」、「電脳Ⅲ」はなぜ指定されないのでしょう。その差はどこにあるのでしょう。

これでは、充分な調査と、明確な「有害図書」の基準をもって指定したとは思えません。「青少年の健全な育成の保護」はもちろん大切です。しかし、そのためには「明確な理由による正当な判断」もなしに、表現の自由を奪っていいはずはないのです。

みんなで判断してみよう!

●試供版配布のお知らせ

「電脳学園シナリオ１」は本当に「有害図書」として規制されるべきなのでしょうか。

それを、まだプレイしたことのない読者の皆さんに評価して欲しいのです。これは宮崎県が行っていない、「客観的評価による資料」を作るために、ぜひ必要なのです。

試供版をご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・電脳１試供版希望とお書きの上、下記までお送りください。

〒180 武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 東町ビル2Ｆ
株式会社ガイナックス

先着500名様に試供版をお送りします。なお、ご応募は中学生以上の方に限らせていただきます。

皆さんのご協力をお願いします。

基本的なシステムやエッチ度は、ほぼ同じなんだけどなぁ?（商品写真はいずれもパッケージ版です。）

まだまだ続くゾ!

この問題はまだ始まったばかりです。訴訟の経過、事態の進展はまた次回にもお知らせします。「検閲」が罷り通るようであれば、私たちの、そして皆さんの「表現の自由」は保障されません。

最後になりましたが、前回の意見広告、新聞をご覧の方々から、たくさんの励ましのお便りをいただきました。

ありがとうございます。

文責・株式会社ガイナックス

次回の意見広告にもご期待ください!

この意見広告に対するご意見、お問い合わせはこちらまで…

株式会社ガイナックス
〒180 武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 東町ビル2F
㊊0422-22-1980 ㊋0422-22-1280

パソコンゲーム羅針盤 [ランキング&INDEX]

環境の変化でなにかと忙しい4月が終われば、すぐにゴールデンウィーク。連休を遊びたおすソフトの購入計画を立てておきたいところだ。このページの売上げランキングと新作カレンダーを参考にしてね!

今月のセールスランキングBEST5

[集計期間 '93年2月8日〜3月7日]

人気コミックを豊富なアニメ処理でAVG化

3×3EYES〜三只眼變成(さんじやんへんじょう)〜

AVG ●日本クリエイト ☎0729(90)2525/PC98VM/14800円[税別]

なみいる強豪ソフトを相手に、トップを獲得したAVG。最大のウリは、ディスク12枚というデータの多さに支えられたグラフィックとアニメーション処理だ。魅力を十分に伝えた店頭デモも勝因か? 原作人気に頼りすぎず、オリジナルキャラとストーリーを採用した、積極的なつくりも好感が持てる。

帆船に夢を乗せ、大海原にいざ赴かん!

大航海時代II

SLG+RPG ●光栄 ☎045(561)6861/PC98VM/9800円[税別]

光栄リコエイションシリーズのヒット作だった前作を受け継ぎ、さらに改良。異なる目的を持った6人から主人公を選べ、しかも目的達成のための手段が豊富に用意されているため、繰り返し楽しむことが可能なのだ。貿易・海戦・剣での一騎打ち、そして探索と、たくさんのお楽しみが待ってるぞ!

政治は'93年の一大テーマ。首長の仕事を体験だ

トキオ

SLG ●アートディンク ☎043(279)9392/PC98VM,FM-TOWNS/12800円[税別]

先月に続いて3位にランクイン。本質はシビア〜な行政SLGなのだけれど、随所にちりばめられたコミカルな味が、緊張をほぐし、親しみやすさを増しているのだ。選挙で負ける以外にゲームオーバーはないから、ゴールデンウィークにじっくり楽しむのにもいいかもしんない。(ちょっと気が早い?)

官能小説の香り高きゲーム、ロングセラー化か?

亜紀子プレミアムバージョン

AVG ●レッドゾーン ☎03(3205)3685/PC98VM/7800円[税別]

ロリロリした感じの女の子が多いHソフトとはひと味ちがうこの作品。CGだけでなく、物語の一部を読み返すような回想モードをも持っていて、シナリオについての自信の強さを感じさせる。ぞくぞくとライバルたるソフトが発売されるなか、先月よりも順位をアップしてのランクインだ。

息の長いヒットになったナンパソフトの名作

同級生

AVG ●エ・ル・フ ☎03(5386)9022/PC98VM,X68000/8800円[税別]

H-AVGって、コマンド総当たりでやっていけば、攻略はそんなに難しくない……というのがこれまでの定説だった。その定説を覆し、なおかつ大ヒットとなったこの作品。ショックを受けた人は、非Hゲーム関係者にも多いんじゃなかろうか。ゲーム界の流れを動かすかもしれない作品であるのだ。

今月の傾向

10本中3本が光栄のソフト、そして4作がシリーズソフトだ。ちょーっと購買傾向が保守的かなぁ、という気もするけど、まあ楽しければそれが一番。シリーズソフトについては、今号の特集も読んでちょうだいね。そんな、追い風に吹かれたソフトを相手に回し、堂々1位の『3×3EYES』の健闘は、称えられるに値するだろう。あと、気になるのがRPGの元気のなさ。ランキング中に純粋なRPGは1本もない。SLG作品の多くが、成長の要素など、かつてRPG固有とされていた要素を含むにいたる現在、RPGの状況は厳しいのだろうか?

- ●SHINKO ☎03(3255)5781
- ●J&P渋谷店 ☎03(3496)4141
- ●J&P八王子そごう店 ☎0426(23)1318
- ●J&Pテクノランド ☎06(634)1211
- ●ダイエー福岡 ユニードショッパーズ ☎092(721)5411
- ●PIC万代店 ☎025(243)5135

 イラスト/菅野博士

セールスランキング　6～10位

定番の戦国SLG、まだまだ売上好調
信長の野望～覇王伝～
SLG　●光栄☎045(561)6861/PC98VM/12800円〔税別〕

人民は駒!　神々の戦いの2作目だ
ポピュラス2
SLG　●イマジニア☎03(3343)8900/PC98(386以上,要RAM1.6M以上),X68000,FM-TOWNS/12800円〔税別〕

未来の競馬界を席捲する馬を育てろ
ウイニングポスト
SLG　●光栄☎045(561)6861/PC98VM/12800円〔税別〕

転職+Hが楽しいタクティカルSLG
DALK
SLG　●アリスソフト☎06(882)0811/PC98VM/6800円〔税別〕

銀河の惑星を転戦して栄光をめざせ
ロボクラッシュ2
SLG　●システムソフト☎092(722)4857/PC98VM/9800円〔税別〕

TAKERU　BEST5

2ヵ月連続1位!　宇宙に戦いは続く
銀河英雄伝説Ⅲシナリオ集
開発／ボーステック　●PC98VM/2000円〔税込〕

『銀英伝』強し。熱心なファンに支えられ、今月も1位はこの作品だ。TAKERUにはこれ以外のゲームのデータ集も多い。キミも1度調べてみてはいかがかな？

2　こちらも連続2位のディスクマガジン
CGAマガジン創刊号
開発／DoGA　●X68000/1600円〔税込〕

3　パッケージ販売からの参入で3位獲得
信長 KING of ZIPANGU
開発／武蔵プロジェクト　●PC98VM/6000円〔税込〕

4　低価格がうれしいディスクマガジン
電脳倶楽部58号
開発／満開製作所　●X68000/2000円〔税込〕

5　ロングセラーのRPG製作ツールだ
RPGツクール チャイムズクエスト
開発／ログインソフト　●PC98VM/4800円〔税込〕

今月の注目株

下欄のカレンダーのとおり今月の注目作は、なんといっても『プリンセスメーカー2』。3月10日現在、正確な発売日は発表されていないものの、次号が発売されているころには誰もがプレイに夢中になっているハズ。『ソードダンサー増刊号'93』『SUPER野球道'93』などのバージョンアップ版も前作のファン以外も要チェック。X68Kユーザーは『餓狼伝説』に注目。TOWNS用新作は多すぎて困っちゃう(?)が、やっぱ『卒業'93』が本命か。

新作カレンダー　1993年4／8～5／7

日付	タイトル
APR 8 THU	エクスキューショナーズ　PC98（日本ソフテック）
9 FRI	お姉さんの占い館　PC98（ブラザー工業タケル事務局） 機動戦士ガンダム リターン オブ ジオン　PC98（ファミリーソフト） KU²　X68K（パンサーソフトウェア） THE　ATLASⅡ　PC98（アートディンク）
10 SAT	幻影都市～イリュージョンシティ～　X68K（ブラザー工業タケル事務局） ジェノサイド²　FM-TOWNS（ズーム） スターモビール　PC98（ブラザー工業タケル事務局） 卒業'93　FM-TOWNS（ジャパンホームビデオ） チェック・シックス　PC98（ペガサス・ジャパン） 沈黙の艦隊　PC98〈CD-ROM〉・X68K（G. A. M）
11 SUN	
12 MON	
13 TUE	
14 WED	
15 THU	クィンティアロードⅡ　PC98(グレイト) DALK　FM-TOWNS（アリスソフト） 爆裂少女隊T-BACKS　PC98（ブラザー工業タケル事務局）
16 FRI	激闘！ソロモン海戦史　PC98（ジェネラルサポート） DOR～ベストセレクション～　PC98〈CD-ROM〉・FM-TOWNS〈マーティ専用〉（D.O）
17 SAT	Ms. ディテクティヴファイル#1　石見銀山殺人事件　PC98〈CD-ROM〉（データウエスト）
18 SUN	
19 MON	
20 TUE	織田信長Ⅱ魔王降臨伝　PC98（ブラザー工業タケル事務局） ノルティア　PC98（フラット）
21 WED	
22 THU	
23 FRI	ヴェインドリーム　FM-TOWNS（グローディア） サークⅢ～エターナル・リカーレンス～　PC98（マイクロキャビン） 碓龍戦士サニーナの伝説　PC98（ソフトウェアぱせり） ソードダンサー増刊号'93　PC98（TGL） 餓狼伝説　X68K　（ホームデータ） 指輪物語 第二巻 二つの塔　PC98・FM-TOWNS（スタークラフト） リップスティック・アドベンチャー3　PC98（フェアリーテール）
24 SAT	シャムハト～The Holy Circlet～　FM-TOWNS（データウエスト）
25 SUN	
26 MON	
27 TUE	イマージュ2　PC98・X68K（ソフトウェアぱせり） SUPER野球道'93　PC98（日本クリエイト）
28 WED	JYB〈ジャイブ〉　PC98（カクテル・ソフト） メタル・アイ　PC98（エ・ル・フ）
29 THU	if（イフ）　PC98・X68K　（アクティブ）
30 FRI	大航海時代Ⅱ　X68K・FM-TOWNS（光栄）
MAY 1 SAT	
2 SUN	
3 MON	
4 TUE	
5 WED	
6 THU	
7 FRI	

今月の発売日未定の新作

あにまーじゃんV3　DOS/V（ソニア）
アベル　FM-TOWNS（ファミリーソフト）
ガナール星系史　PC98（ブラザー工業タケル事務局）
カルメン・サンディエゴを探せ！　―世界編―　FM-TOWNS　（富士通）
ガンシップ2000　PC98（マイクロプローズジャパン）
CAT'S　PART-1　X68K・FM-TOWNS（CAT'S　PRO）
クイズ殿様の野望 全国版　PC98（システムソフト）
クイーン・オブ・デュエリスト　X68K（アグミックス）
ごくらく天国　ツインピーチス　PC98（ソフト屋しゃんばら／真実プロ）
新説三国志 虎狼章　PC98（ブラザー工業タケル事務局）
スーパースタジオセッション　MAC（アローマイクロテックス）
セラフ　PC98（ブラザー工業タケル事務局）
超人TOWNS　FM-TOWNS（ブラザー工業タケル事務局）
プリンセスメーカー2　PC98（ガイナックス）
VIPER　PC98・X68K（ソニア）
ファーストクイーンⅡ　PC98（呉ソフトウェア工房）
宝魔ハンター ライム　PC98・X68K・FM-TOWNS・DOS/V（ブラザー工業タケル事務局）
ワールドテニスチャンピオンシップ　IBM-PC（EAビクター）

パソコンゲーム新作一覧

PC98

ア●アスキー
ダービースタリオン
SLG 12800円 5月28日
●アーテディンク
THE ATLAS II
SLG 10800円 4月9日
●アクティブ
if(イフ)
AVG(18禁) 7800円 4月29日
●アリスソフト
Prostudent G
AVG(18禁) 6800円 5月15日
●アルシスソフトウェア
スタークルーザー2
AVG 9700円 発売日未定
●EAビクター
4Dテニス
SPT 9800円 7月23日
センチュリオン
SLG 9800円 9月
4Dスキー
SPT 9800円 '94年2月末
●ウィズ
バーニングドラゴン
STG 価格未定 6月予定
●Witty Wolf
クレムリン トワイライト
AVG+PZL 価格未定 今秋予定
●エニックス
ホーリーナイト(アンジェラスII)
AVG 9800円 発売日未定
●NECアベニュー
誕生～Debut～
SLG 12800円 5月末予定
●エ・ル・フ
メタル・アイ
RPG(18禁) 8800円 4月28日
カ●ガイナックス
プリンセスメーカー2
SLG 14800円(予) 4月
●カクテル・ソフト
JYB(ジャイブ)
AVG(18禁) 7800円 4月28日
きゃんきゃんバニー・エクストラ
AVG(18禁) 8800円 5月28日
●カスタム
TEEN
AVG(18禁) 7800円 発売日未定
●CAT'S PRO
CAT'S PART-2
AVG(18禁) 7800円 5月
●グレイト
クィンティアロードII
AVG(18禁) 8800円 4月15日
クイズでレッツゴー
ETC 価格未定 発売日未定
●呉ソフトウェア工房
ファーストクイーンIII
SLG+RPG 9800円 4月末
平家物語(仮)
SLG+RPG 価格未定 発売日未定
●グローディア
バイブルマスター
SLG 価格未定 6月13日
●GE・TENチーム
GE・TEN II～大海信長伝・下天～
SLG 価格未定 発売日未定
●光栄
神々の大地～古事記外伝～
RPG+SLG 9800円(予) 5月28日
項劉記
SLG 価格未定 発売日未定
●工画堂スタジオ
魍魎戦記 摩陀羅
RPG 価格未定 発売日未定

●コンパイル
DSムック
ETC 価格未定 8月
魔導物語A.R.S.
RPG 9800円 9月
幻世喜譚
RPG 価格未定 10月
サ●サイレンス
機甲装神ヴァルカイザーII
AVG 7800円 6月25日
●G.A.M
沈黙の艦隊
SLG CD-ROM 12800円 4月10日
囲碁手筋(仮)
TBL 価格未定 発売日未定
●ジェネラルサポート
激闘！ソロモン海戦史
SLG 9800円 4月16日
●システムサコム
みちよ♡ドリーミィ
AVG 8900円 5月
●システムソフト
クイズ殿様の野望 全国版
ETC 8800円 4月
ソリッドランサー
STG 12800円 5月
ストラディア
SLG 12800円 6月
●シーツゥワールド
Jリーグ・サッカー
SPT 価格未定 発売日未定
●シーツゥワールド／呉ソフトウェア工房
アーリーキングダム
(通信バージョン)
RPG 9800円 発売日未定
●ジャパンホームビデオ
デザートドラグーン－砂漠の竜騎兵－
SLG 9800円 6月下旬
卒業II(仮)
SLG 価格未定 年末予定
●シュールド・ウェーブ
ゴーレムマスター
RPG 9800円 5月中旬
●シルキーズ
クレセント
AVG(18禁) 7800円 5月中旬
●スタークラフト
指輪物語 第二巻 二つの塔
RPG 12800円 4月23日
クラウズ・オブ・ジーン
RPG 12800円 7月23日
スターファイア(仮)
RPG 12800円 '94年1月
●スタジオみるく
淫魔招換
RPG(18禁) 9800円 11月予定
●総合ビジネスアシスト
パソコンウォーズ『ディスクバトラー2』
ETC 12800円 発売日未定
●ソフトウェアぱせり
碰龍戦士サニーナの伝説
ETC(18禁) 7800円 4月23日
イマージュ2
AVG(18禁) 7800円 4月27日
●ソフトプラン
ダークオデッセイ
RPG 価格未定 5月中旬
●ソフト屋しゃんばら／真実プロ
ごくらく天国 ツインピーチス
RPG(18禁) 5800円 4月末
ごくらく天国巨桃の塔之巻
RPG(18禁) 6800円 7月末
水龍士III
RPG 価格未定 今秋予定
●ソニア
VIPER
AVG(18禁) 8800円 4月下旬

エニックスから傭兵軍団SLG登場

エニックスから、ひさびさの新作ゲームが登場する。戦略性の強いリアルタイムSLGで、主人公たちは傭兵軍団で、お金などと引き替えに受けた依頼をこなしていく。タイトルはまだ未定だが、ゴールデンウィークごろの発売を目指し、開発中とのこと。

VIPER-V6
AVG(18禁) 6800円 5月28日
VIPER-V8
AVG(18禁) 6800円 5月28日
タ●D.O
DOR～ベストセレクション～
AVG(18禁) CD-ROM 9800円
4月16日
ブランマーカー2
RPG(18禁) 価格未定 発売日未定
クリスタルリナール
RPG(18禁) 価格未定 発売日未定
クリスタルリナール
RPG(18禁) CD-ROM 価格未定
発売日未定
DOR～スペシャルエディション～
AVG(18禁) 8800円(予) 発売日未定
DOR～スペシャルエディション～
AVG(18禁) CD-ROM 8800円(予)
発売日未定
●TGL
ソードダンサー増刊号'93
ACT 5800円 4月23日
ソードダンサーII
RPG 価格未定 '94年1月中旬
●ディスカバリー
チャクラ
ETC(18禁) 価格未定 発売日未定
トリー・ニート・ローンの大冒険(仮)
RPG(18禁) 価格未定 発売日未定
●データウエスト
ミス・ディテクティヴ ファイル#1
石見銀山殺人事件
AVG CD-ROM 12800円 4月17日
●天津堂
JINN(ジン)～永遠の勇士～
RPG(18禁) 価格未定 今夏予定
●トンキンハウス
サイバーナイト
RPG 価格未定 発売日未定
ナ●日本クリエイト
SUPER野球道'93
SPT 12800円 4月27日
●日本ソフテック
エクスキューショナーズ
SLG 価格未定 4月8日
リターン・ザ・レイダース
AVG+RPG 価格未定 今秋予定
ハ●バーディーソフト
CAL III
AVG(18禁) 価格未定 7月10日
CAL外伝
AVG 価格未定 7月20日
●パックインビデオ
美少女パチンコ(仮)
ETC 価格未定 今夏予定
●パンサーソフトウェア
ジョシュア追加シナリオ集1
SLG 6800円 発売日未定
ACT GIGA
ETC CD-ROM 価格未定 発売日未定
●バンプレスト
機動警察パトレイバー
～バビロンの後継者～(仮)
SLG 12800円(予) 7月

●バンドラボックス
WOLFISH GALLOP
RPG 価格未定 発売日未定
時のはざまに(仮)
AVG 価格未定 発売日未定
●ビー・ピー・エス
フロンティアユニバース
SLG 価格未定 10月
●姫屋ソフト
D'ark外伝
RPG 6800円 6月下旬
●ピング
プラネッツエッジ
RPG 価格未定 発売日未定
●ファミリーソフト
機動戦士ガンダム
リターンオブジオン
SLG 9800円(予) 4月9日
ディエス・イレ
AVG 9800円(予) 6月下旬
●風雅システム
エルステディア
RPG 価格未定 7月
●フェアリーテール
リップスティック・アドベンチャー3
AVG 7800円 4月23日
透明人間
AVG(18禁) 7800円 6月4日
●ブラザー工業タケル事務局
お姉さんの占い館
ETC 2900円(税込) 4月9日
スターモビール
PZL 3800円(税込) 4月10日
爆裂少女隊T-BACKS
AVG 5800円(税込) 4月15日
織田信長II 魔王降臨伝
SLG 5800円(税込) 4月20日
新説三国志 虎狼章
SLG 6800円 4月
ガナール星系史
SLG 6800円(税込) 4月
セラフ
RPG 7800円(税込) 4月
宝魔ハンター ライム
AVG 1500円(税込) 4月中旬
スーパーJOSHUA(仮)
SLG 6800円(税込) 5月
影忍伝
ACT+AVG 7200円(税込) 5月
ソロモンの遺跡
SLG 価格未定 発売日未定
●フラット
ノルティア
AVG(18禁) CD-ROM 6800円
4月20日
●ペガサス・ジャパン
チェック・シックス
SLG 9800円 4月10日
●ポニーキャニオン
赤富士用将棋年鑑
51年版～57年版(7タイトル)
ETC 各4800円 5月21日
ギャンブル入門
カード編・花札編
ETC 各7800円 5月21日

●ホームデータ
競馬SLG(タイトル未定)
SLG 9800円 6月11日予定
将棋聖天ver.2
TBL 12800円 10月8日予定
シルクロード
SLG 価格未定 発売日未定
●ボンびいボンボン
ヌークIIレミーの逆襲
AVG 価格未定 8月
たまご料理
AVG 価格未定 11月
マ●マイクロキャビン
サークII～エターナル・リカーレンス～
RPG 11800円 4月23日
●マイクロビジョン
エクスランダー
SLG 価格未定 5月
●マイクロプローズジャパン
ガンシップ2000
SLG 12800円 4月
ナイツ・オブ・ザ・スカイ
SLG 11800円 今夏予定
F117Aナイトホーク
SLG 12800円 今夏予定
●マトリクス
KO世紀ビースト三獣士
ラスタークの女王
AVG 価格未定 発売日未定
●メディアワークス
戦国秋葉原～信長伝～
SLG 価格未定 今夏予定
ヤ●遊演体
忘れえぬ炎
RPG 12800円(予) 10月予定
フィフス エレメント2
RPG 価格未定 11月
ディープ・ストライク
SLG 価格未定 発売日未定
ラ●ろまんてっく
フルメタル
SLG 9800円 発売日未定
エコエコアザラク
RPG 価格未定 発売日未定

X68000

ア●アクティブ
if(イフ)
AVG(18禁) 7800円 4月29日
●アグミックス
クイーン・オブ・デュエリスト
ACT 価格未定 6月
クイーン・オブ・デュエリスト
パワーアップディスク
●エス・ピー・エス
マージャンクエスト
TBL 価格未定 発売日未定
●M.N.Mソフトウェア
トラウム
ジャンル未定 価格未定 発売日未定
●エ・ル・フ
メタル・アイ
RPG(18禁) 8800円 5月28日

追加情報：PC98・X68K・FM-TOWNS アクティブ 麻雀幻想曲II(仮) TBL 価格未定 発売日未定

表の見方

●4月8日以降に発売予定の新作・移植ソフトを、ソフトハウスごとに掲載しています。
●データは、すべて3月10日現在のものです。発売予定日・価格など、その後変更されている場合もありますので、ご注意ください。価格はとくに記載のない限り、消費税は含みません。

●ゲームジャンル
RPG：ロールプレイング
SLG：シミュレーション
AVG：アドベンチャー
ACT：アクション
SPT：スポーツ
TBL：テーブル
PZL：パズル
STG：シューティング
ETC：その他

カ●カクテル・ソフト
きゃんきゃんバニーエクストラ
AVG(18禁) 8800円 5月28日
●CAT'S PRO
CAT'S PART-1
AVG(18禁) 7800円 4月
●光栄
大航海時代Ⅱ
RPG+SLG 9800円(CD付12200円) 4月30日
ウイニングポスト
SLG 12800円 5月28日
サ●シルキーズ
クレセント
AVG(18禁) 7800円 5月中旬
●G.A.M
沈黙の艦隊
SLG 12800円 4月10日
バトル
SLG 12800円 発売日未定
●ソニア
VIPER
AVG(18禁) 8800円 4月下旬
●ソフトウェアぱせり
イマージュ2
AVG(18禁) 7800円 4月27日
タ●D.O
DOR～スペシャルエディション～
AVG(18禁) 8800円 発売日未定
●ディスカバリー
RED
AVG(18禁) 7800円 発売日未定
●天津堂
JINN(ジン)～永遠の勇士～
RPG(18禁) 価格未定 今夏予定
ハ●パンサーソフトウェア
KU²
STG 7800円 4月9日
ジョシュア追加シナリオ集1
SLG 6800円 発売日未定
●ファミリーソフト
ヴェルスナーグ戦乱
RPG 9800円 発売日未定
●フェアリーテール
リップスティック・アドベンチャー3
AVG 7800円 5月21日
●ブラザー工業タケル事務局
幻影都市～イリュージョンシティー～
RPG 6800円(税込) 4月10日
宝魔ハンターライム
AVG 1500円(税込) 4月中旬
●ホームデータ
餓狼伝説
ACT 8800円 4月23日
●ポプコムソフト／グローディア
サバッシュⅡ
RPG 価格未定 発売日未定

FM-TOWNS

ア●アートディンク
THE ATLASⅡ
SLG 10800円 5月下旬
●アクティブ
if(イフ)
AVG(18禁) 7800円(予) 6月上旬
●アグミックス
クイーン・オブ・デュエリスト
ACT 価格未定 4月
クイーン・オブ・デュエリスト パワーアップディスク
ACT 価格未定 発売日未定
●アリスソフト
DALK
SLG(18禁) 7800円 4月15日
●EAビクター
4Dテニス
SPT 9800円 7月23日
センチュリオン
SLG 9800円 9月
4Dスキー
SPT 9800円 '94年2月
●ウルフチーム
ダイヤモンドプレイヤーズ TOWNS'93
SLG 12800円 6月25日
●エ・ル・フ
メタル・アイ
RPG(18禁) 8800円 6月30日
カ●CAT'S PRO
CAT'S PART-1
AVG(18禁) 7800円 4月
●グローディア
ヴェインドリーム
RPG 11800円 4月23日
●GE・TENチーム
GE・TENⅡ～大海信長伝・下天～
SLG 価格未定 発売日未定
●ゲームアーツ
雀皇登龍門Ⅱ
TBL 9800円 発売日未定
●光栄
大航海時代Ⅱ
RPG+SLG 11800円 4月30日
ウイニングポスト
SLG 12800円 5月28日
サ●シルキーズ
クレセント
AVG(18禁) 7800円 5月中旬
●G.A.M
芸夢じゃん
PZL 7800円 5月
エコロジーマジック
PZL 7800円 5月
●ジャパンホームビデオ
卒業'93
SLG 11800円 4月10日
●シュールド・ウェーブ
ハードショット ストリートハスラー
SPT 9800円 6月
●シンキング・ラビット
倉庫番リベンジ／ユーザー逆襲編
PZL 価格未定 発売日未定
●ズーム
ジェノサイド²
ACT 12800円 4月10日
●スタークラフト
指輪物語 第二巻 二つの塔
RPG 12800円 4月23日
レジェンド・オブ・キランディア
AVG 12800円 9月
クラウズ・オブ・ジーン
RPG 12800円 9月
タ●D.O
DOR～ベストセレクション～
AVG(18禁) 9800円(マーティ専用) 4月16日
ブランマーカー2
RPG(18禁) 価格未定 発売日未定
クリスタルリナール
RPG(18禁) 価格未定 発売日未定
DOR～スペシャルエディション～
AVG(18禁) 8800円(予) 発売日未定
●ディスカバリー
RED
AVG(18禁) 7800円 発売日予定
●データウエスト
シャムハト ～The Holy Circlet～
AVG 12800円 4月24日
ミス・ディテクティヴ ファイル#2
AVG 価格未定 発売日未定
●電脳商会
ハイパー財閥銀行(仮)
SLG 価格未定 10月
宴会王・地球最大の決戦
ETC 価格未定 発売日未定
●トンキンハウス
セロファニア
AVG 価格未定 発売日未定
ハ●バーディーソフト
ビーストⅢ
AVG 7800円 発売日未定
CALⅢ
AVG(18禁) 価格未定 発売日未定
●ハード
あやよさん1-2-3
ETC(18禁) 6800円 今夏予定
●パンサーソフトウェア
ジョシュア追加シナリオ集1
SLG 6800円 発売日未定
●パンドラボックス
ぷちこら～じゅ
ETC 価格未定 今春予定
●ビクター音楽産業
シャドー・オブ・ザ・ビーストⅡ ～獣神の呪縛～
ACT 9800円 発売日予定
●ビング
プラネッツエッジ
RPG 価格未定 発売日未定
●ファミリーソフト
アベル
RPG 9800円(予) 4月
●フェアリーテール
マリンフィルト
AVG 8800円 5月中旬
●富士通
カルメン・サンディエゴを探せ！ 一世界編一
AVG 12800円 4月末
スティーピア
PZL 8800円(予) 5月末
ハープーン
SLG 価格未定 発売日未定
ウイングコマンダーシナリオ1
SLG 価格未定 発売日未定
ウイングコマンダーシナリオ2
SLG 価格未定 発売日未定
ウイングコマンダー2
SLG 価格未定 発売日未定
ウイングコマンダー2シナリオ1
SLG 価格未定 発売日未定
ウイングコマンダー2シナリオ2
SLG 価格未定 発売日未定
●ブラザー工業タケル事務局
宝魔ハンターライム
AVG 1500円(税込) 4月中旬
超人TOWNS
ETC 2900円 4月
S.S.1／4(ゼロヨンバトル)
SLG 価格未定 発売日未定
●ポプコムソフト／グローディア
サバッシュⅡ
RPG 価格未定 発売日未定
●ホームデータ
餓狼伝説
ACT 8800円 9月10日予定
●ボンびぃボンボン
ヌークあばかれた陰謀
AVG 価格未定 12月
マ●マイクロプローズジャパン
F-15ストライクイーグルⅡ
SLG 12800円 今夏予定
ラ●ライトスタッフ
アルシャーク
RPG 価格未定 発売日未定

ETC

ア●アスキー
スペルクラフト
RPG DOS/V 価格未定 発売日未定
●アローマイクロテックス
スーパースタジオセッション
ETC MAC 19800円 4月下旬
●EAビクター
ワールドテニスチャンピオンシップ
SPT IBM-PC 7800円 4月
カ●ゲームエクスプレス
ストリップファイター
ACT DOS/V 価格未定 5月下旬
サ●シンキング・ラビット
倉庫番リベンジ／ユーザー逆襲編
PZL J-3100 価格未定 発売日未定
●ソニア
あにまーじゃんV3
TBL DOS/V 8800円 4月中旬
タ●トンキンハウス
セロファニア
AVG MAC 価格未定 発売日未定
ハ●ヒューマン
ベルゼリオン
AVG MAC(CD-ROM) 12800円(予) 5月末
●ブラザー工業タケル事務局
宝魔ハンター ライム
AVG DOS/V 1500円(税込) 4月中旬
●ファミリーソフト
MSXトレイン2
ETC MSX2 7800円 6月下旬
●ボンびぃボンボン
ヌーク あばかれた陰謀
AVG DOS/V 価格未定 発売日未定
マ●マイクロプローズジャパン
コマンドH.Q.
SLG MAC 11800円 6月
ラ●ろまんてっく
フルメタル
SLG DOS/V 9800円 今夏

NEWS

期待作が待機中のマイクロプローズジャパン。新作発売とあわせてゲームコンテスト開催。しかも2連発だというから要注目だ！ シングルミッション1プレイ中の得点を競う『ガンシップ2000』コンテスト、および資産・路線距離で高成績を挙げた大統領を募集する『レイルロードタイクーンDX』コンテスト、以上のふたつだ。前者の優勝賞品は、なんとDOS／Vパソコンセット、後者は先着100名にレイルロードグッズが当たる、ってんだから、なんとも豪華！ 発売日が待ち遠しいのだ。

▲戦闘ヘリコプター編隊として多くの任務にチャレンジ！ 『ガンシップ2000』

▲南部アフリカのマップも追加。グラフィックも美しくなった『レイルロードタイクーンDX』

追加情報：X68K ブラザー工業タケル事務局 ギャラクシーシェイカーズ STG 価格未定 今夏予定
PC9821 ガイナックス バトルスキンパニック AVG 価格未定 5月予定
Windows ガイナックス ふしぎの壁のアリス2 ETC 価格未定 発売日未定

パソコンゲーム　あなたの知識になりたい!!

人気シリーズの系譜

「浜の真砂は尽きるとも
世にシリーズの尽きること無し」
さまざまなゲームが生まれては消えるなか、
人気を保ちながら己れの遺伝子を
後世に伝え続けるゲームたち……
それがシリーズものだ！　今回の特集では
そんな強者ゲームたちを集め、
傾向分析や、ライバルゲームの
徹底比較を交じえつつ、
シリーズものの
進化について考えるぞ！

アークス
プリンセスメーカー
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
ブランディッシュ2
プリンセスメーカー2
アークスII

1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
信長の野望
ドラゴンスレイヤー
ウルティマー
ウィザードリィ
現代大戦略
信長の野望（全国版）
ウルティマⅡ
大戦略Ⅱ
ウルティマⅣ
スーパー大戦略
シュヴァルツシルト
信長の野望（戦国群雄伝）
サーク
シュヴァルツシルトⅡ
大戦略Ⅲ
ウィザードリィⅢ
ソーサリアン
ウィザードリィⅣ
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
サークⅡ
フレイ
大戦略Ⅲ'90
信長の野望（武将風雲録）
大航海時代
ウルティマⅤ
ウィザードリィⅤ
ブランディッシュ
A列車で行こうⅢ
サーク（ガゼルの塔）
シュヴァルツシルトⅢ
大戦略Ⅳ
信長の野望（覇王伝）
ウルティマⅥ
ウィザードリィ（ベイン・オブ・ザ・コズミックフォージ）
ウルティマ（サベージエンパイア）
大航海時代Ⅱ
シュヴァルツシルトⅣ
サークⅢ

対決・THE・ライバル!

アトラスVS大航海時代

アートディンク☎043(279)9392　光栄☎045(561)6861

新たな探険の歴史を作る『アトラスⅡ』、マルチシナリオが嬉しい『大航海時代Ⅱ』

『アトラスⅡ』の基本コンセプトは内陸探険。プレイヤーは、〝世界大地図帳〟を完成した父の志を継ぎ、未だ謎のままの内陸探険に旅立つ……という設定となっている。だから『Ⅱ』の世界ではすでに世界地図は完成済み。世界の輪郭は明らかになっているわけだ。なお、特筆すべきは前作『アトラス』で作成した世界地図、財産(金貨、貿易航路、貿易権利)をそのまま『Ⅱ』の世界で使えること。海から陸へ。探険の歴史は新たな章を迎える！

▲『アトラス』。ただ今、町を発見せりっ！

光栄の『大航海時代Ⅱ』は好評を呼んだ前作の第2弾として、未曾有の海外進出に沸く16世紀ヨーロッパを舞台にした海洋冒険SLGだ。ゲームの展開は前作と基本的に同じ。交易、海賊、冒険などに従事しながら立身出世をはかるしくみ。ただし、新機軸として『Ⅱ』ではマルチシナリオを採用。主人公はそれぞれ異なる境遇、能力、目的を持った6人から選ぶことができる。ひとつのゲームで6通りの冒険人生を楽しむことができるわけだ。

▲姫様と密会。『大航海時代』のひとコマ

探険に絞りこんだ『アトラスⅡ』、さまざまな人生が用意された『大航海時代Ⅱ』

『アトラス』そして『アトラスⅡ』とシリーズを通じて共通するキーワードは〝探険〟。貿易、航路設定など他の要素は、未知の地域を探険し、新たな都市、宝を発見するための前準備にすぎない。つまり、それだけテーマを絞りこんでいるわけで、一種パズルゲーム的な趣すらある。その醍醐味というべきは、やはり探険と発見。『Ⅱ』ではここいらへんの演出にいっそうの磨きがかかり、プレイヤーはどんどん新たな探険に駆り立てられることだろう。

▲ビジュアルますます美麗な『アトラスⅡ』

このシリーズで、キーワードとなるのが〝名声〟。これは航海者としての評判を表わす尺度だ。さて、『Ⅱ』で新たに加わった要素が〝発見〟の名声。これは文字どおり、未知の港、宝などの発見によってアップする名声で、従来の商人、海賊に加え、冒険家の道が用意された。前述のマルチシナリオと相まって、交易、海賊、発見のうちどの名声をのばしていくか？　によってプレイヤーの〝人生〟は大きく異なる。バラエティはますます豊富だ。

▲宝や遺跡など探索の要素が加わった『Ⅱ』

メーカーの性格を反映するシリーズゲーム

アートディンクのシリーズ作について考えてみると、とにかく前作とは180度異なったコンセプトで作品を作ろう、という姿勢が感じられる。『アトラス』シリーズを例にとれば、前作のコンセプトは地図作成、海洋探険であった。ところが、『Ⅱ』では、これまでのコンセプトをさらりと捨てて、新たに〝内陸探険〟をメインにすえる。ここいらへんの〝思い切りのよさ〟が同社の特徴。ビックリ箱のような魅力が、同社のシリーズにはある。

▲総天然色(?)になった『Ⅱ』の画面

『大航海時代』は、いかにも光栄らしいシリーズだ。光栄のシリーズに共通する特徴をひとことでいえば「古き器に新しき酒を盛る」ということ。要するに、メインとなるシステムは基本的には変わらない。その上で、『Ⅱ』でいえば、〝マルチシナリオ〟といった新しい要素を加えていこう、という姿勢だ。光栄の場合、シリーズ化を意識せずにゲーム開発を行っているそうだが、急激な変化を嫌うのだろう。光栄らしい確実な戦略といえる。

▲酒場で情報収集。これはシリーズに共通

シリーズゲームの小箱

FROM MAKERSシステムソフト

『大戦略』シリーズは、ほかに比べてユーザーの方々の意見を多く取り入れて作っています。とくに『Ⅱ』はユーザーのみなさんの声への回答でした。最近は作品が成長したせいかディテールに対するご意見は多いのですが、逆にシステムそのものへのご意見は少なくなってきましたね。

シリーズとして意識し始めたのは、『Ⅱ』と『Ⅲ』の間くらいです。『Ⅲ』はもともと『大戦略』のつもりではなかったのですが、いろいろな声でいつのまにか……。「なんでもできる」SLGは『大戦略』シリーズでやりきってしまった感がありますので、これからの作品を作る上では「『大戦略』シリーズとはなんなのか」ということを考えていかなければならないと思っています。

システムソフト　石川氏(談)

ポピュラスは日本のノリ?

海外ゲームのシリーズものというと「システムを変えず中身を変える」か「名前や世界観のみ共通のまったく別のゲーム」ってパターンが多いけど、『ポピュラス』はどっちのパターンでもない！　ゲームの図式が神VS悪魔からギリシャ神話の32の神々との戦いに変わり、神業も体系化されて大幅に種類が増えるなど、前作をさらにグレードアップ！　こういうパターンのシリーズ展開は日本のゲームではよくあるけど、海外ゲームでは珍しいのだ！

▲グレードアップがすごくて、32ビット機でしか遊べない『Ⅱ-Expert』(イマジニア)

シリーズものの長い歴史の中にはテーマを同じくするゲームや激しくぶつかり合うライバルゲームも多数存在した。互いに意識しあい、高めあうことで時にはゲーム界全体を引っ張ってきた熱いライバルたち2組を徹底比較するぞ！

ウィザードリィVSウルティマ

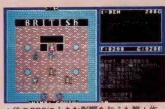
アスキー☎03(3486)7111　ポニーキャニオン☎03(3221)3161

ガンコ親父VSナウなヤング？

マイナーチェンジや第1作の敵役ワードナが主役の逆パターンものはあっても、基本は第5作『ハート オブ メイルストローム』まで5年も変わらなかったガンコ親父のようなゲームが『ウィザードリィ』だ。「システムを変えず中身を変える」というのがシリーズものによくあるパターンとはいえ、線画と文字のみのシンプルなシステムで長い間人気シリーズたりえたのは、それだけこのシステムが戦闘中心の内容にマッチしてたということだ。

▲線画の迷宮が想像力をかきたてる！

よりリアルで深い背景世界を描くため、流行を追うナウなヤングのごとく最先端のアイデアを取り込み進化してきたのが『ウルティマ』だ。

メインのハードがIBM-PCになった『Ⅵ』からは従来のシステムを捨て、画面上の物を取ったり壊したりできたり、時間経過に合わせて人々が日常生活を営むリアルな世界を生みだすという大胆な進化を遂げた。最新作『Ⅶ』では最新鋭のCPUでやっとまともに遊べるというすごいレベルになっているぞ！

▲後のRPGに大きな影響を与えた第1作

「自由」へのこだわりと「世界」へのこだわり

「自由度」がウリのコンピュータRPGは多いが、『ウィザードリィ』を越える自由度を持つRPGはないんじゃないんだろうか？　「ワードナに奪われたアミュレットを取り戻す」といったゲームの目的は確かにあるけど、それはあくまでお題目。ただひたすらキャラ育成にこだわったり、マジックアイテムの探索に取り組むなど、プレイヤーは自分なりの目的を設定して好きに遊べばいい。これが『ウィザードリィ』の魅力なのだ！

▲悪役のワードナが主役の番外編『Ⅳ』

『ウルティマ』は決められた筋道もなく、やりたいことも結構できるが、あまり非常識なことをするとゲームはクリアできない。プレイヤーはブリタニア世界の常識に縛られながらゲームをすることになるのだ。

なぜブリタニア世界の常識でプレイヤーを縛るのか？　それはプレイヤーにブリタニアの住人と同じ立場になって深みのある背景世界を味わってもらい、異世界の住人になりきって『ウルティマ』をプレイしてもらうためなのだ！

▲シリーズが進むと画面レイアウトも変化

この2つの未来がRPGの未来を決める！

第6作『Bane of the Cosmic Forge』から『ウィザードリィ』は新しい展開をはじめた。画面はグラフィカルになり、自由度を犠牲にすることで物語性を強めた。世界観も一新され今までのシリーズのイメージはほとんど消えてしまったが、戦いに緊張感のあふれる『ウィザードリィ』らしさは健在だった。

物語性が求められる今のRPGでは『ウィザードリィ』型はもう限界かも知れないが、その「らしさ」だけは守られるに違いない。

▲第6作からグラフィクが大きく強化！

今まではオーソドックスなフィールドタイプRPGを『ウルティマ』型と呼ぶことが多かったが、本家『ウルティマ』はそのスタイルを『Ⅴ』で捨て、実在感あふれる世界をゲーム内に作る新しいスタイルを生み、さらに外伝とでもいうべき『ウルティマ・アンダーワールド』では3D・RPGでのリアリティの追求を試みた。ブリタニア世界の構築のためにあらゆる可能性に挑む『ウルティマ』は、これからもまだまだすごい世界を見せてくれるだろう！

▲最新の技術でグレードアップした『Ⅵ』

箱庭型SLG『シム』シリーズ

市長として街を育てる『シムシティ』、地球の環境をコントロールし、文明を育てる『シムアース』、アリを操りアリ集団を繁栄させ、庭征服を目指す『シムアント』……ひとつひとつシステムも目的も全く異なる。でも、ちゃんと一貫したコンセプトがある。街づくりや地球の成り立ちなど、すべて現実のしくみを、箱庭で遊ぶような感じで再現し、理解してもらおうという考え方で作られているのだ。『シムライフ』『シムシティ2』などの移植にも期待しよう。

▲アリたちの不思議な暮らしぶりをのぞかせてくれた『シムアント』（イマジニア）

いろんな楽しさを低価格で

コンパイルの『ディスクステーション』シリーズは、MSX用のディスクマガジンとしてスタート。後に98版が登場した。市販ゲームのお試し版・デモ版や、オリジナルゲームが低価格で楽しめ、多くのファンを持っていた。また、このシリーズから、あの『魔導物語』が生まれたことも忘れてはいけない。盛り上がりを見せていたこのシリーズは98版で20号を数えたが、残念なことに現在お休み中。でも、この夏から秋にかけて新形式での展開が予定されているそうだ。

▲20号の寄せ書きCG。また元気なソフトで会いたいね

名作! 珍作! オールシリーズ総進撃!

RPGにSLG、AVGにHゲームと、
あらゆるジャンルのゲームにシリーズものは存在する。
正統派のものもあれは、「なぜこれがシリーズもの?」
なんてものまで、ひとくちにシリーズものといっても
その奥はマリアナ海溝より深いのだっ!

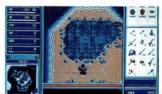
ブランディッシュ

日本ファルコム ☎0425(27)6501

つい先日、第2弾が発売された『ブランディッシュ』。美しいビジュアルとマウスによる簡単操作が評判のこのシリーズだが、『2』になってもシステムはほとんど変更されていない。新たに加えられた点としては、装備できる武器が選択できたり、冒険の舞台が地上も含めて大幅に広がったりといったところ。そのためシリーズ第2弾というよりは、新たなシナリオのような感じを受ける。すでにアクションRPGというジャンルが完全に確立されたところに登場したシリーズだけに、第1作から十分に練り上げられたシステムを持っていたのだろう。

また、『ブランディッシュ』といえば忘れられないのが、希代の大ボケ美女ドーラ・ドロン（笑）。彼女のようなキャラクターたちが見せる生き生きとした魅力も、このシリーズの人気を支えている。

▶地下に沈んだ廃墟の底へと転落した主人公アレスが、地上をめざしてつき進むという展開の第1作

▲『2』での最大の変更点は、野外も舞台として登場するようになったこと。もちろん、ドーラ・ドロンも活躍するぞ

▲マウスひとつですべてのアクションを実行するという操作性の高さも、前作からさらに強化されている

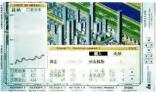
A列車で行こう

アートディンク ☎043(279)9392

自分が敷いた線路の上を列車が走る……鉄道模型の楽しさが原点のシリーズ。1作目登場時にはまったく新しいタイプのゲームと話題を呼んだ。『Ⅱ』までは、列車を走らせることにスポットが当たっていた。列車の運行で稼いで線路を伸ばし、最終的には大統領邸まで特別列車を走らせるのだ。リアルタイムで時が進み、線路を敷く予定地に家が建ってしまったり、列車の衝突事故が起きたり……。先を読みつつ、計画を練る必要があり、パズル的なところも強かった。

『Ⅲ』は、遊園地などの子会社も含めた鉄道グループを経営し、鉄道を中心に繁栄していく町づくりを楽しむゲームに変わった。土地や株の売買などマネーゲーム的要素もあり、さまざまな楽しみ方ができる。現在開発中の『Ⅳ』もまた、まったく新しいゲームとなりそうだ。

▶ファンの期待に応えてマップが増えた『Ⅱ』。動き続ける列車、増える家……。移り変わる状況との戦いだった

▲『Ⅲ』の美しいグラフィック。ずらりと並ぶ高層ビル、夏には花火も上がる遊園地……眺めているだけでも楽しめる

▲『Ⅲ』では、株の売買や銀行からの借金、税金対策などの資金のやりくりも、ゲームの要素として新たに加わった

シリーズゲームの小箱

FROM MAKERS 光栄

「信長」シリーズでは、「時代を動かすダイナミズム」を感じてもらうということをモットーにしています。戦国時代の日本という、なじみのある歴史を題材にしているだけに、ゲーム中の一挙一動が歴史を変えている実感を与えてくれるでしょう。

いっぽう「三國志」では、「人間ドラマ」的な部分を感じてもらうために、武将を生き生きと描くことを心がけています。

どちらも最初からシリーズ化を考えてはいませんでしたが、発売後の反響の大きさが、次回作への原動力となりました。最新作を作る上では、その時点で持っている技術を結集した最高傑作を作るよう努力しています。決して、単なるバージョンアップではない、単体としての完成度を追求しています。

光栄 高津氏(談)

人気アニメをトータルに再現

ファミリーソフトの「ガンダム」ゲームは、モビルスーツの一騎討ちの「MSフィールド」と、部隊同士の戦闘の「オペレーション」シリーズの2種類。当初はモビルスーツや艦艇の部隊運用が主であった「オペレーション」シリーズは、幅広い機種への移植が行われる一方で、しだいにMSパイロットの個性をも再現する方向に発展。よりトータルなガンダムワールドの再現へと向かったのだ。今年は、一年戦争のパイロットが活躍する「MSフィールド」の新作が登場!

▲「ガンダムメモリ」のセリフが、雰囲気を盛り上げる

人気大爆発の子育てSLG

プリンセスメーカー

ガイナックス ☎0422(22)1980

「子育て」という、親しみやすいテーマをゲーム化して一大センセーションを巻きおこしたのが、ご存じ『プリンセスメーカー』！　『2』は一見、前作のグレードアップ版的な続編だが、中身は別ものといっていいぐらい変わっている。娘を幸せにするのも不幸にするのもプレイヤーしだい。育てた「結果」を楽しむのが『プリンセスメーカー』だったとすれば、さまざまなイベントや恋を経験することで、なかなかプレイヤーの思惑どおりに育たない娘を育てることになる『2』は、育てる「過程」を楽しむゲームとなっているのだ。同じ「子育て」というテーマを違う切り口から料理し、すでに完成されたシステムにあまえることなく、より洗練させせつつ新しい要素を取り込んでパワーアップさせていく！　スタッフの熱気がムンムン感じられるシリーズだ！

◀『プリンセスメーカー』は斬新なシステム＆コンセプトに加え娘のキャラクターを育てる演出のうまさで大ヒット！

▶前作を越えるべく『2』はすべての面でパワーアップ。バリエーション豊富なアニメで見た目も楽しい

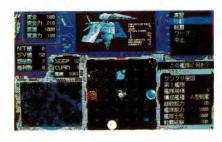
◀『2』では収穫祭の催しが増えたり、バカンスの行き先を「海」か「山」か選べるなどイベント数も大きく増えた

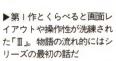
シュヴァルツシルト

工画堂スタジオ ☎03(5373)0195

国々の野望が絡みあい、果てしなき戦乱の続くシュヴァルツシルト銀河の戦いの歴史をドラマチックに描き、「シナリオSLG」という新ジャンルを生んだのが『シュヴァルツシルト』だ。

最新作『Ⅳ』が現在発売中で、かなり息の長いシリーズなのだが、内容面ではマルチシナリオの充実があったが、システム面では画面レイアウトや操作系の改良以外の変化はみられない。

しかしこのシリーズに関しては「戦乱のドラマを描く」というテーマを表現するのに、このシステムが十分な完成度を持っているから、あえて変える必要がないのだ。システムというゲームの器を変えることなく中身の充実に力を注ぐ……このシリーズものの王道的なつくりが、重厚なドラマがウリの『シュヴァルツシルト』には似合っている！

◀シリーズすべてのエッセンスが詰まった記念すべき第1作！　システムの基本は以後のシリーズでも変わってない

▶第1作とくらべると画面レイアウトや操作性が洗練された『Ⅲ』。物語の流れ的にはシリーズの最初の話だ

◀そしてマルチウインドーシステムで快適な操作性を得た最新作の『Ⅳ』。物語もついにシリーズの核心に迫る！

RPGファン御用達のSLG

原点は、『大戦略』のユニットをモンスターに置き換えた『ファンタジーナイト』。このゲームで試験的に取り入れられた「モンスターの進化・成長」というコンセプトを追求、ファンタジー色を強めて誕生したのが『マスター・オブ・モンスターズ』シリーズだ。その後、アイテムを取り入れ、プレイをキャンペーンモードに限定した『Ⅱ』、小説的な状況描写を大胆に取りこんだ『FINAL』と展開。ストーリー性を強め、独自のファンタジーSLG世界を構築した。

▲もはや単なるSLGの枠を越えた？　最新作の『FINAL』

Hゲームのニュートレンド！

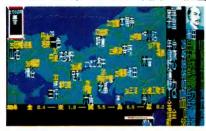
アリスソフトが'90年に発表したAVG『DPS』は、ほかのソフトハウスも巻き込んで「オムニバス形式のAVG」という新しい流れを美少女ゲームに生みだした！

なんといっても、ひとつのパッケージでラブコメからSF、ホラー、ファンタジーまで、いろいろな内容でシナリオが遊べるのが魅力だ！　ひとつのシナリオをふたつの異なる立場で遊べる『SG』や256対応の『SUPER』のようにシステムもドンドン進化し、ますます盛り上がっていくぞ！

▲シナリオには、短編だからこそできるような、変なノリの話もあるぞ！

信長の野望

光栄 ☎045(561)6861

国を整備し、兵を整え、他国へ攻め込む。初代『信長の野望』の登場は、そのまま経営型歴史SLGの誕生であった。シリーズのコンセプトをひとことで表わせば〝拡大〟。白地図さながらのエリア型マップに自分の色が広がっていくのはファン共通の楽しみであった。さて、最新作『覇王伝』から、これまでのエリア型マップから、城と城とがルートで結ばれた、より巨大な、より複雑なマップに代わった。たった1度の合戦で国の支配者が入れ替わる従来のエリア型に比べれば、よりリアルな雰囲気が演出されている。また、その流れの一貫として〝論功行賞〟、人材評価のシステムが加わったことは特筆に値する。これは史実に基づいた主従関係をゲームの中で再現しようという試みだ。あとしばらくは同シリーズの「史実への接近」は続くことだろう。

◀『信長の野望・全国版』。シリーズ2作目にあたるが、スペックは大幅にアップ。50カ国モードが嬉しかった

▶国数こそ減ったものの、新たに〝人材〟の要素が導入された3作目『戦国群雄伝』。家臣を酷使したもんです！

▲第4作『武将風雲録』では、〝文化〟〝教養〟といった要素が導入された。大名にとって茶器は文字どおり宝であった

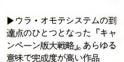
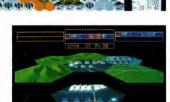
▲前作までのエリア方式から、城単位のマップとなった『覇王伝』。論功行賞など〝人材管理〟システムもよりリアルに！

大戦略

システムソフト ☎092(752)5262

「大人の軍人将棋」といったコンセプトで作られた『現代大戦略』以来、『大戦略』ファミリーは進化・発展を繰り返しながら現在に至る。最近の傾向として、もっとも重要なのが、リアルタイムシステムの導入だろう。従来の敵と味方が野球のウラ・オモテのように交互に移動・攻撃を行うシステムに代わって、これは両軍の同時移動、同時戦闘を意図したもので、より実際の戦争に近いものを求め、シミュレーション性を追求した結果、『大戦略Ⅲ』以降のリアルタイムシステムが確立した。最新作『大戦略Ⅳ』では、ファン待望のリアルタイム通信対戦をサポート。シミュレーション性を極限まで高めようとした従来の姿勢は、ついに『Ⅳ』で完成を見たのではないだろうか？　新たなコンセプトに基づいた『大戦略』の登場が待ち望まれる。

◀操作性、システム面でプレイアビリティの高さが人気であった『スーパー大戦略』。現在でも安心してお奨め！

▶ウラ・オモテシステムの到達点のひとつとなった「キャンペーン版大戦略」。あらゆる意味で完成度が高い作品

▲初のリアルタイムシステムが話題を呼んだ『大戦略Ⅲ』。今から思えば、野心的かつ実験的な作品であった

▲シミュレーション性重視の姿勢は、『大戦略Ⅳ』で一応の完成を見た、といってもよいだろう。さて、次なる作品は？

シリーズゲームの小箱

FROM MAKERS 日本ファルコム

作品を作るにあたっては、最新のハードの性能を最大限に活かし、つねに新しいシステムを作り上げることを目標にしてきました。

シリーズ化を考えていたというよりは、結果的にシリーズとなったというほうが正しいかもしれません。ここまで続けられたのも、ユーザーの皆さんのおかげだと感謝しています。

これからも斬新なシステムで、みなさんが満足いくような作品を続けていきたいと思います。

日本ファルコム　中原氏（談）

▲『英雄伝説Ⅲ（仮）』の製作も進行中、とのこと。期待して待て！

異種ゲームがシリーズに同居

超有名RPG「AD&D®」をパソコンゲーム化したSSI社（国産ハードにはポニーキャニオンが移植）のシリーズ。このシリーズの特徴はゲームジャンルの広さ。RPGを中心に、アクションゲームや、竜を駆るフライトシミュレーターまでが、ラインナップに並んでいる。それでいて、「AD&D®」の設定が全作を貫き、統一した世界感覚を与えているのだ。米国での大ヒット作となったリアルタイムRPG『アイ・オブ・ザ・ビホルダー2』の移植が待たれる。

▲こちらは本格RPGの名作『プール・オブ・ダークネス』

ドラゴンスレイヤー

日本ファルコム ☎0425(27)6501

今回取りあげた「シリーズもの」の中でもっとも異色なのが『ドラゴンスレイヤー』だ。その陣容たるやアクションRPGの『ソーサリアン』、パズルゲームっぽいSLG『ロードモナーク』に、オーソドックスなRPG『英雄伝説』などなど、タイプも世界観も違うものばかり！

こんなに共通点がないゲームたちがなぜシリーズなのか？　それはこれらすべてのゲームデザイナーが日本ファルコムの木屋氏だからなのだ。いわば木屋氏デザインのゲームのブランド名のようなものだと思ってもらえばいい。

良質のゲームを作り続けてきた今までの積み重ねが『ドラゴンスレイヤー』という名前に信頼感を与え、ユーザーも『ドラスレ』ならハズレはないと安心して買っていくのだ。これは特殊なパターンだ！

◀『ドラゴンスレイヤー』に始まり『ザナドゥ』『ロマンシア』『ドラスレファミリー』がシリーズの基礎を築いた

▶シナリオディスクを替えていろいろな冒険が楽しめる『ソーサリアン』は、追加システムで世界を広げていった

▲パズルゲーム風SLG『ロードモナーク』は『ドラスレ』の名を持つゲームの中でも異色中の異色作だ！

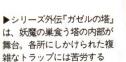
▲最新作『英雄伝説』シリーズは、スタイルはあえてオーソドックスなものとし、キャラとドラマの魅力でアピール！

サーク

マイクロキャビン ☎0593(51)6482

まもなく第３弾が発売されるアクションRPGの人気シリーズ『サーク』。世界の命運を賭けた壮大な物語とアクションゲームにも匹敵する激しい戦闘で定評のあるこのシリーズも、いよいよ佳境を迎えた感がある。１作ごとにシステムを発展させていくゲームは多い。この『サーク』も、そのシステムは基本的には同じながら、１作ごとに磨きをかけてきた。主人公ラトクが実行できるアクションは、『Ⅰ』では体当たりだけだったのが、ジャンプやフォースショット、タメ切りなど大幅に増え、またマップ上に仕掛けられたトラップも、どんどんと複雑になってきている。もちろんグラフィックも、回を追うごとに美しさを増している。物語の進行につれてプレイの内容も充実していくのが、なんといっても『サーク』シリーズの魅力なのだ！

◀アクションRPGとしてはオーソドックスなつくりの第１作。多彩なボスキャラもこのシリーズの人気のひとつ

▶シリーズ外伝『ガゼルの塔』は、妖魔の巣食う塔の内部が舞台。各所にしかけられた複雑なトラップには苦労する

▲この『フレイ』は、シリーズの主人公ラトクを追いかけて魔法少女フレイが冒険していくアクションゲームだ

▲ついに登場した最新作『Ⅲ』。シリーズとともに進化を続けてきたVRシステムによって、美しいフィールドを表現

ゴチャキャラシリーズ

呉ソフトのゴチャキャラシリーズの特長はユニークな戦闘システム。かわいいキャラがゴチャゴチャ登場、それぞれが勝手にオートで戦う。コントロールできるのはひとりだけ。コントロールしているキャラに仲間を誘導させたり、弱ったキャラをコントロールして休憩を取らせたりしていくのだ。

ゴチャキャラの代表作といえば『シルバーゴースト』から始まった『ファーストクイーン』シリーズ。中世ヨーロッパを舞台にしたファンタジーRPGで、ストーリー的にもつながりがあり、シリーズを通して遊ぶとより楽しめる。『DUEL』シリーズは、SLG的な戦闘の部分にスポットを当てたゲーム。『川中島異聞録』は、ひとりひとりの個性を強めた和風RPG。これらもそれぞれ個性的で、面白いゲームだぞ。

時代の流れを映すAVG！

生体兵器として生み出された少女ブロンウィンの戦いを描いたSF・AVG『第４のユニット』。すでに７作を数えて今なお続くこの作品は、スタートしたときにはチビキャラによる戦闘などがウリだった。だがFM-TOWNSの登場に合わせて、近作ではCD-ROMとDAPSを駆使してアニメ映画もかくやというビジュアルを見せるようになっている。データウエストからは実写DAPSを使った作品も登場し、ハードと共に進歩してきたこのシリーズの今後が楽しみだ。

▲生体兵器の少女、ブロンウィンをめぐり、壮大な物語が展開される！

シリーズゲームの

シリーズゲームの〇〇〇な楽しみかた

世界とのふれあい

**さて、古今東西のシリーズゲームをできるかぎり網羅してきたこの特集のラストを飾るは、シリーズゲームのさまざまな楽しみかたのレクチャーなのだ！
シリーズゲーム最初からプレイしているならともかく、ソフトがある程度発売されてからだと「面倒くさい」「むずかしそう」となにかと手を出しにくい感じがするけど、そんな理由ですばらしいシリーズゲームの世界に触れないなんてもったいない！　ビビラないで気楽にぶつかってみよう！**

●シリーズゲームのおもしろさって？

一部の例外をのぞいてシリーズものには必ずあるのが「シリーズとしての積み重ね」。この積み重ねが生み出す笑いや感動は、シリーズものでしか味わえない！

たとえば共通の世界観と舞台を持つRPGのシリーズなら、以前の作品で登場した町などがでてくると、妙にうれしかったりするもんだ。光栄の『信長の野望』や『三國志』シリーズなんかじゃ自然と武将や国に対する思い入れも生まれるもので、妙にマイナーな武将などに肩入れしてる人なんかは「あー、今回もまた弱いのかぁ……」とかいいつつも、それを楽しみながらプレイしたりしてね。

ほかにもAVGの『第４のユニット』シリーズやSLGの『シュヴァルツシルト』シリーズのようなストーリー重視のゲームだと、それぞれ単体で完結していても、シリーズをとおしてプレイすることで「あぁ、あれはこのことの伏線だったのか！」といった感じで、さらに壮大なストーリーが見えてくるなんてこともあるのだ！　そんなシリーズゲームならではの楽しみかたをいくつかを紹介すると……

●シリーズゲームの温故知新な楽しみかた

RPGやAVGなどの物語性の強いゲームならではの楽しみがこれ！　前の文でもふれた、前作に登場した町を訪ねてみたら、使っていた店や宿がなくなっててさびしい思いをしたり、以前は子供だったNPCが立派に成長し、結婚して家庭までつくってたりなんかしてるなど、現実でも味わえないような、なんともいえぬ感動が胸の底からこみあげてくるものだ。そして以前プレイした前作をまたひっぱり出して「あの店の親父はどこ行ったんだろう……」「あの子も昔はこうだったんだよな」なんて感慨にひたりつつ遊ぶ楽しみも生まれてくるのだ。

シリーズゲームの小箱

FROM MAKERS アートディンク

『A列車』は当社のデビュー作であり、しかも代表作なので、何年かごとに新作を出していくつもりです。まだまだやりたいことはあるので、ハードの進歩と共に『A列車』も進化していくでしょう。当社のシリーズはどれも安易な続編ではなく、想像されたもの以上の作品を作ってきたと思います。とにかく、必ず、前作を越えるものを作るよう心がけています。

『ATLAS』は、まだまだ世界が広げられると思ったので続編を作りました。けれども、とりあえず『Ⅲ』を作る予定はありません。『Ⅱ』が完成した時点で、どうするか考えるつもりです。

『栄冠は君に』は、当初から毎年恒例で出していくつもりでした。なんとか夏の定番ソフトにしたいと思っています。

アートディンク　竹蓋氏（談）

頭脳派野球をめざす

家庭用ゲーム機においては、アクション性の強いものが野球ゲームの主流である。それに対し、パソコンゲームでは、アクション性の強い野球ゲームは、シリーズとしては確立していない。詳細かつ膨大なデータをもとにして監督として采配をふるう、というタイプのみが、絶大な支持を受け、シリーズ化されている。シリーズ作の野球SLGは、選手の活躍ぶりをより詳細に、緻密に表わせるように追求することで、ゲームシステムが成長してきたのだ。

▲監督のすべてが満喫できる「SUPER野球道'93」（日本クリエイト）も４月中に登場

▲『信長の野望』と肩を並べて、子供からおじさんまで幅広いファンを持つ『三國志』シリーズ。回を重ねるごとにさまざまな要素をとりこんできたが、次は？

▲キャラクターを育てるという基本的な楽しみは、今だに健在の『ウィザードリィ』シリーズ。グラフィックがどんなに強化されても『ウィズ』は『ウィズ』なのだ

▲一刻も早い発売が待ち望まれてる子育てSLG『プリンセスメーカー2』。そのあまりのグレードアップぶりにファンの期待はどんどん増すばかりだ！

よくシリーズゲームのパッケージに「これは○○の続編ですが、これ単体でも遊べます」なんて注意書きがあるけど、やっぱりシリーズものは全部通して遊ぶのがいちばんいいぞ！

●シリーズゲームのひねくれた楽しみかた

シリーズゲームのすべてが最初からシリーズにするつもりでつくられたわけじゃない。RPGやAVGなどにとくにありがちだが、1回限りのつもりが予想外に好評だったため、シリーズものになったのもあれば、逆に壮大なスケールのシリーズ展開をしようとしていたのに売れなかったために1作で消えるゲームもある。

そんななりゆきまかせのシリーズゲームを探して「アラ探し」するのも、ちょっとひねくれた楽しみかただ。まずはおさらいをかねて、ざっと前作を遊んでみてから、満を持して続編をプレーイ！

もしそのゲームが「まさかシリーズ化するとは思わなかったけど、こうなったら気合いをいれて作ったる！」と作られたものならアラなどほとんど見えず、のめりこんで楽しめるだろうけど、逆に「前のが売れたから大丈夫だろ！」と適当に作られたものなら、あちこちで設定の矛盾などのアラがボロボロでてくるはずだ！

そういったアラだらけのゲームを見つけたら、「まったく安易なゲームを作りやがって、それでもプロかよ！　俺のほうが数億倍マシなゲームを作れるぜ！」とひとり悦にいるのもいいけど、それよりもソフトハウスに抗議の手紙でもジャンジャン書いてリアクションを見せてやるのだ！　こうやってシリーズゲームを安易に考えてるソフトハウスをやりこめることが、明日のシリーズゲームの発展につながるのだ！

●シリーズゲームの熱血な楽しみかた

シリーズゲームは一種の両刃の剣だ。シリーズになるということは前作がヒットしたということだから、それの続編というだけである程度のヒットは保証されたようなものだけど、その代わりに前作以上の完成度を当然のごとくもとめられるのだから、これはたまらない！

今、人気のあるシリーズゲームはすべてこのハンデを乗り越えたものばかりだ。そんなゲームにこめたスタッフの気合いを感じとるつもりでゲームにのぞめば、ふつうに遊んでいたら見落としそうな細かい設定の描き込みなど、シリーズゲームの魅力である「シリーズの積み重ね」を実感できるかもね。

●シリーズゲームはこれからも……

いろいろ書いてきたけど、シリーズゲームの魅力はまだまだこんなものじゃない！　遊べば遊ぶほどいろいろなおもしろさが見えてくるシリーズゲームは、これからも魅力的な作品を積み上げていき続けて、いつまでもぼくらを楽しませてくれるはずだ！

▲和製ウォーSLGの代表シリーズ！　システムがどんどん発展していっても、「アイランドキャンペーン」のマップがついてる所にガンコなこだわりを感じる

▲『第4のユニット』『サイキック・ディティクティブ』などのDAPSを使ったAVGシリーズは、実写映像をとりこんだ『ミス・ディテクティブ』シリーズへと発展！

▲『ウルティマ』シリーズには、ダンジョンシミュレーターとでもいうべき外伝『アンダーワールド』もある。すでに米国では『II』も登場、移植が待たれる作品だ

シリーズゲームの小箱

Hゲーム不滅の金字塔!

いわずと知れた美少女AVGのシリーズである『天使たちの午後』。第1作('85年)は当時のHゲームの水準をはるかに越えたクォリティで登場した記念碑的作品。『II・番外編』までは、ジャストサウンドという周辺機器で、女の子の声を聞くこともできたのだ。以来7年あまり、ときには逆風に襲われつつも、10作を数えるシリーズ（かの『大戦略』に匹敵！）は健在。最新作では新ジャストサウンド98で、音声出力も復活と、元気いっぱいだ！

▲義妹を愛した兄の苦悩とHを描く『II・番外編』

「見る・取る」が入力の基本

『ゾーク』シリーズは、地下帝国を歩き回って宝探しをするゲーム。オリジナル第1作は、コンピュータゲームの初期らしく人間の指示も、コンピュータからの反応もすべて文字（当然英語）という古典的スタイルのゲームだった。

ところが、米国での最新作となる『リターン・トゥ・ゾーク』は、実写取り込みにより、俳優が演じる登場人物たちが、動き、かつしゃべるという、まるで映画のような超グラフィカルAVGへと大変身を遂げている。

▲アイコンの導入と、漢字入力で楽しめる日本語版『ゾークI』（システムソフト）

ゲームパラダイス

GAME PARADISE

CONTENTS
MAY 1993 No.4

今月も選び抜いた８本のゲームを、底の底まで掘り下げまくるこのコーナー。
とりあえず見てらっしゃいな、ぜったいソンはしないから。

●マイクロキャビン☎0593(51)6482／PC98VX／予価11800円［税別］／4月23日発売予定

発売日もいよいよ目前に迫ってきた『サークⅢ』。そこで今回は、主人公ラトクの最初の冒険の舞台となるファーランド城をかけめぐりながら、ゲーム序盤のストーリーを徹底紹介！　新たなVRシステムを駆使したフィールドで繰り広げられる壮大な物語を、ぜひとも堪能してほしい。さらに、これまでの冒険でラトクを助けて活躍した仲間たちは現在どうしているのか、あるいはこれからラトクが出会うこととなる強力なトラップをどう脱出するかなど、ゲーム序盤に役立つ知識を満載だ！

序盤の冒険の舞台　ファーランド城内に潜入!!

故郷を旅立ち戦場へ

たび重なる戦いの末、妖魔三将軍のうちバドゥーとゴスペルのふたりまでを倒した英雄ラトク・カート。だが、その冒険の間にも行方不明の父ドルク・カートを見つけることはできなかった。そして故郷であるフェアレスの町へと戻ってきた彼は、いまは母サリアとふたりで平和な時を過ごしていた……。

ある日、そんなラトクのもとに隣国ファーランド王国からの使者ティペロが傷ついた姿で現れた。彼の話によると、妖魔の軍勢がファーランド城を襲撃し、王国は存亡の危機に瀕しているという！　こうしてラトクはふたたびサーク・ソードを手にして、妖魔との戦いにおもむくことになったのだ!!

一方、ファーランド王国に危機迫るの報はラトクの故国である聖ウェービス王国にも伝えられていた。ファーランド城の近くで救援に駆けつけてきたウェービス軍と合流したラトクは、指揮官であるベルーガ将軍から城内には無数の妖魔とそれを率いる将軍クラスの妖魔が存在していることを知らされる。いったい妖魔たちはどこから現れたのか？　だがいまのラトクにそんなことを考えている時間はない。いまだ城内にはファーランド王が取り残されているというのだ！　彼はファーランド王国の武人ロリンザーが率いる騎馬隊とともに、城内へと突入した!!

▲『Ⅲ』では、地域間の移動はこの地図上で行われる。「サーク」の世界全体を描いた画面は、シリーズ初登場

妖魔に占領された城を奪回せよ！

▶騎馬隊を組んで城へ突撃するウェービス軍とラトク。操演システムの威力をフルに発揮

▲いよいよファーランド城の内部へ突入！　はたしてどんな妖魔の攻撃がラトクを待っているのだろうか

前作でおなじみの人々と感動の再会！
あのキャラクターはいまどこに……………その1
フェル・バーウ／ホーン・イシュタル

美しき尼僧

▲『Ⅱ』では尼僧の姿で現れたフェル・バーウ。彼女の兄はウェービス王国の将軍だったが妖魔に殺されてしまった

謎の吟遊詩人

▲いつもどこからともなく現れる吟遊詩人ホーン。彼の素性は謎に包まれているが、フェルとは幼なじみらしい

この『Ⅲ』には、いままでのシリーズでラトクを助けて戦ってきた仲間たちがふたたび集結！　まずはファーランド城近くのウェービス軍陣地で、フェルとホーンのふたりに会ってみよう。『Ⅱ』で初登場して以来、ともにラトクを陰で支えてくれたこのふたり。今回はいったいどのような活躍を見せてくれるだろうか。

▶フェルは、医者たちとともに戦いで傷ついた兵士たちを手当てしている

◀なぜか陣地で歌っているホーン。女の子に囲まれているのはあいかわらずだ

無残!! ファーランド王、凶刃に倒れる

妖魔と兵士たちとが激しい戦いを繰り広げるなかを、ラトクは敵の中枢をめざして城の奥へ進んでいく。だが城内のあちこちは妖魔によって破壊されているので、思うように進むのはむずかしい。とうとうラトクは、床にできた裂け目から地下へと落っこちてしまった。そこでたどり着いた地下牢は、切っても切っても動きつづけるゾンビたちがうろうろしている、不気味なところ。急いでここから脱出しなければ！

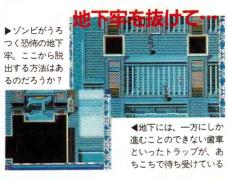
やっとのことで地上へ抜け出したラトクの前に、空飛ぶ妖魔ネゾ・ギニースが現れた。ヤツがかかえているのは、なんと城主ファーランド王と娘のエルミーナ姫の遺体だ！　王はおろか、か弱い姫まで残酷に殺してしまうとは許せない。さぁラトク、ふたりの仇を討ってくれ！

荒廃した城内

地下牢を抜けて…

▶ゾンビがうろつく恐怖の地下牢。ここから脱出する方法はあるのだろうか？

◀地下には、一方にしか進むことのできない歯車といったトラップが、あちこちで待ち受けている

ふたりの仇を討て！

▲勇猛で知られる王も、兵たちに慕われている姫も妖魔の手ですでに殺されていた。ラトクの怒りが爆発する！

妖魔の将軍を求めて謁見の間へ…

生き残ったファーランドの近衛兵ザムハンの助けを借りて、ラトクは見事にネゾ・ギニースを倒し王と姫の仇を討った。ザムハンの案内で、妖魔の将軍がいるという〝謁見(えっけん)の間〟へと向かうラトク。その途中で、彼らは妖魔に殺された兵士たちの死体に出くわした。ところがこの死体には、妖魔ネクロマンサーによって邪悪な妖術がかけられていた！　突然、ピクピクと動きだす死体たち。やがて起き上がった死体は、ラトクたちにむかって迫ってくる！

「ここは私にまかせて奥へ！」というザムハンの声に従い、ラトクは謁見の間へと進む。だがそこには妖魔の将軍の姿はない。相手はすでにこの城を立ち去っていたのだ。代わりにラトクを待ち受けていたのは、占領部隊の指揮官ザウ・メルズ。人間の生首を集めるのが趣味というこの不気味な化け物にむかって、ラトクはサーク・ソードを振りかざした！

仲間の兵士の死体が…

ラトクたちを襲う!

▲ネクロマンサーの妖術でよみがえった死者たちが襲いかかる！　ラトクと一緒に行動していたファーランド兵ザムハンは、かつての仲間たちと戦う羽目になってしまった

占領部隊を指揮する
ザウ・メルズ

これはいったい…

▶謁見の間の奥には、妖魔の手で不思議な建造物が作られていた

▲ぶかっこうな姿だが、意外にも素早い攻撃を繰り出してくる

◀ウェービス王国の宮廷に到着すると、なんと王様がピクシーに引き合わせてくれた

◀ウェービス城ではピクシーのほかにも大勢の妖精がメッセンジャーとして働いている

前作でおなじみの人々と感動の再会!

あのキャラクターはいまどこに …………その2

ルゥ・ミーリ・ピクシー

ピクシーは、妖精界オーシャニティからやってきた手のひらサイズのかわいい妖精。彼女とラトクのつきあいは古く、ラトクが冒険の旅に出るようになったのも、彼女がウェービス国王の使いでラトクのもとへとやってきたのがきっかけなのだ。その後もラトクを追いかけて、体の大きさに似合わず妖魔を相手に活躍をつづけてきた彼女。ラトクに近づく女性にはすぐ口うるさくするあたりはすっかり恋人気どりだが、今回は種族のカベを乗り越えてラトクと結ばれることができるのだろーか？　ラトクは彼女のことをあまり気にしていないようだが……。

▲1度は人間サイズになった彼女だが、『Ⅲ』では妖魔の影響でまた元に大きさに

▶発売前に知っておこう◀

『サークⅢ』でのよりよいトラップ脱出法

この『サーク』シリーズでは、回を重ねるごとにマップ上にしかけられたトラップもどんどんその複雑さを増してきた。さらに『Ⅲ』では、新VRシステムによって生まれた位置の高低を利用したトラップまで登場して、またまたプレイヤーを苦しめてくれる。今回はザコ敵と戦うことよりトラップの脱出方法を見つけ出すことのほうがゲームを先に進める上での重要なポイントなのだ。ここでは、そんなトラップを脱出するためのいろんな方法を解説してみよう。

方法1 とりあえずジャンプしてみることからはじめよう

ジャンプは『Ⅱ』などでもおなじみのラトクの得意技。トラップを飛び越えたり、敵の攻撃を避けたりするのはもちろん、段差のある場所を進むために欠かすことができない。これほど応用の効く技はほかにないだろう。さらにはジャンプしているあいだに空中で方向転換する、なんて技も使えるから、うまく利用して狙った位置へ正確に飛び移れるようにしておきたい。

注意しなければいけないのは、城壁や崖といったあまりにも高い位置にはいくらジャンプしても届かない、ということ。そんな位置へ進むためには、きっと別の方法があるはずだぞ。

◀離れた通路も、ジャンプを使えば簡単に通ることができる。こんなのは基本のテクニックだよね

▶下からジャンプしても届かない崖には、同じ高さの別の崖からジャンプしてみよう

▲さらに先に進めば、こんなトラップもある。移動する床の上へ無事に乗るためには、ジャンプするタイミングが重要だぞ。『サークⅢ』の場合、ジャンプが攻略にしめる割合が大きいので、序盤のうちにしっかりと練習しておくべし！

方法2 とにかく物を見たら動かしてみるようにしよう

この『Ⅲ』において初めて可能になったアクションのなかに〝物を動かす〟というものがある。これを使えば画面上に置かれた箱や石といった物を、後ろから押して動かすことができるのだ。これによって、道をふさいでいる岩をどけたりといった行動も可能になった。

ほかにも登ることのできなかった段差に物を運んできて踏み台にしたり、岩を落っことして敵を下じきにしたりと、アイデアしだいでいろんな作戦が立てられる。ときには物の裏側に宝箱や秘密のスイッチなんかが隠されている場合もあるから、とにかく目についたものはなんでも押してみたほうがいいかもしれない。

▶高すぎて崖を登ることができない！ こんなときはまわりにあるものを押して崖の下まで運んでこよう

◀すると、ほら！ 運んできた物を踏み台にして、崖の上に登ることができるようになったのだ

▲自分の体で行く手にあるドアをふさいでしまうという、ヘンテコなトラップ。とにかくこちらが姿を現したとたんに走り去ってしまうので、始末におえない。こんなときには発想を転換してみよう。上から巨大な石を落っことして、ペシャンコにしてしまうのだ！

元気印の魔法少女

▲たとえ火の中水の中。ラトクがどこへ行っても追いかけてくる、その情熱のパワーにはビックリ

前作でおなじみの人々と感動の再会!

あのキャラクターはいまどこに…………その3

フレイア・ジェルバーン（通称フレイ）

ラトクに思いを寄せる女性は数多いが、その情熱ではフレイにかなう相手はいないだろう。ラトクによって妖魔から救出されて以来、多くの危険をくぐり抜け、彼の後を追いかけていくフレイ。なんとそれだけで独立したゲームになっているほどだ。

あぁそれなのに、それなのに。彼女に対するラトクの態度はいまだにはっきりしない。はたして今回の『Ⅲ』では、ラトクをめぐるフレイ、ピクシー、エリスの恋の行方に決着はつくのだろーか？ 彼女たちにとってこれは、妖魔との戦いの行方やラトクの父の居所と同じぐらい重要な問題なんだぞ!!

▶ウェービスの城下町でバッタリと出くわした、ラトクとフレイ

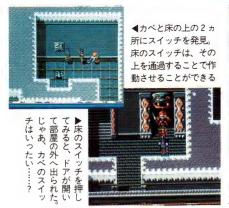
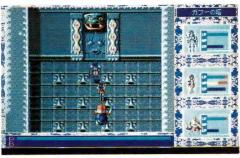
◀フェアレスの町長の娘エリスは、フレイ最大の恋敵。がんばれフレイ！

方法3 それでもダメならスイッチを探してみよう

ときには、ジャンプで届く場所も押して動かせるものもまったくない、という状況に出くわすこともあるだろう。そんなときには、きっとどこかに秘密のスイッチが隠されているはず。スイッチを押せば、扉を開けたりトラップの動作を止めたりすることができるのだ。

スイッチのある場所はさまざまで、カベや床にこれみよがしに置かれている場合もあれば、物のカゲにこっそり隠されている場合だってある。ただし、必ずしも作動させるものの近くにあるとは限らないから、移動できる場所全体をくまなく探してみることが大切だ。

◀カベと床の上の2ヵ所にスイッチを発見。床のスイッチは、その上を通過することで作動させることができる

▶床のスイッチを押してみると、ドアが開いて部屋の外へ出られた。じゃあ、カベのスイッチはいったい……?

▲部屋に閉じ込められたラトクたち。ここから脱出するにはスイッチを押して扉を開ければいいのだけれど、こんなにいっぱいあるんじゃお話にならない。いったいどのスイッチを押せば扉が開くのか？　誰か教えてくれー!!

応用編 いろんな脱出法を組み合わせてみよう

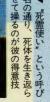
いままで紹介してきた3つのアクションは、トラップの脱出法としてはどれも基本的なものばかり。だが『サークⅢ』でキミを待っているのは、そのように単純なトラップだけではない。右の写真の例を見てもわかるとおり、このゲームでは何種類もの仕掛けが組み合わされてひとつの大きなトラップがつくられている場合もある。これを脱出するために重要なのは、いろいろな脱出法を自由に組み合わせてみるということ。そこではキミの応用力が必要になってくる。

たとえば、ジャンプするのに踏み台となる物を押して運んでくるというのもそのひとつ。ほかにもわざとジャンプを失敗して下のフロアに落っこちてみたり、ジャンプして飛び移った位置の地面を崩してみたりと、方法はまさに千差万別。ときには倒した敵の上に乗っかかるなんていう、オキテ破りな脱出法だってあるのだ！

このように物を運んできたり、タイミングをはかってジャンプしたりと、このゲームのトラップを攻略するにはまるでパズルのような手順が必要になってくる。だが一見脱出不可能なトラップでも、順を追って攻略していけば決して難しいものではないことがわかるはずだ。

◀近くにあった棺桶を動かしてみると、なんとその裏に秘密のスイッチが隠されていたのを発見！

▶さっそくスイッチを押してみる。すると、どこかで激しい振動が起こったみたいだけど……

▲さっきは水の流れが強すぎて先に進むことができなかった水たまりに戻ってみると、すっかり水が消えている！　これで、水たまりの対岸に置かれた宝箱を手に入れることができるようになったのだ。さっそく宝箱の中身を調べに行ってこようっと

前作でおなじみの敵と恐怖の再会!

あのキャラクターはいまどこに…………その4

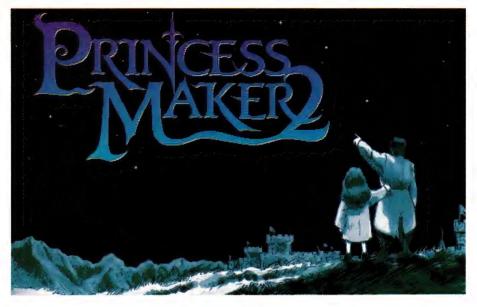
ネクロマンサー

◀"死霊使い"という呼び名の通り、死体を生き返らせて操るのが彼の得意技

▶今回もラトクの行く先々に現れて、つぎつぎとインケンな妨害を加えてくる

いままでこのシリーズをプレイしてきた人ならアレレ、と思うかもしれない。そう、たしかに妖魔ネクロマンサーは『Ⅱ』でラトクに倒されたはずだったよね。けれどもこの『Ⅲ』でも彼はしっかりと登場してくるのだ！　思い起こせば『Ⅰ』でピクシーを連れ去って以来、ことあるごとにラトクの行く手に立ちふさがってきた彼だが、このしぶとさを見ると実は妖魔のなかでも最強の強さを秘めているんじゃないだろうかって気になったりもする。さぁラトク、いったいコイツを倒す方法なんか見つけることができるのだろうか!?

▲青白い不気味な顔をして、女言葉を使うイヤなヤツ。その攻撃も人質を取ったりとひきょうなもの

《マイクロキャビンからイベントのお知らせ》マイクロキャビンでは、『サークⅢ』の発売を記念して、次の日時でイベントを開催するぞ。4月11日　東京J＆P町田店　4月17日　広島ダイイチCOM CITY　4月18日　名古屋エイデンテクノ名古屋　4月24日　神戸星電社三宮本店　4月25日　J＆Pテクノランド(時間は各会場とも13時から17時の予定)。ここに遊びに行けば、発売よりひと足早く『サークⅢ』の体験プレイができるのはもちろんとして、開発スタッフの話を直接聞けたり、予約＆購入者にはプレゼントまで用意されちゃっているという。詳細については、マイクロキャビンまで問い合わせてね。

プリンセスメーカー2

●ガイナックス☎0422(22)1980／PC98VM／14800円(税別)／4月発売予定

**発売が遅れて、ボクらをやきもきさせてきた『プリンセスメーカー２』の発売が、いよいよ間近にせまってきた！
スタッフが全精力を注いで、グレードを高めてきた新たなる『プリメ』の最新情報と、ついに初公開のオープニンググラフィックを大紹介だっ！**

もうすぐ会えるぞ！ 発売直前最新情報！

満天の星空の下、草原にたたずみ星を見つめる父親と娘……まっすぐな娘の瞳が見すえるのは希望に満ちた己れの未来？　それとも……。

派手さはないけど、しっとりとした雰囲気がただよい、これから始まるさまざまなドラマを感じさせる淡い色づかいのタイトルグラフィックは、ドラマチックなイベント盛りだくさんの『プリンセスメーカー２』にはお似合いだね。

さて、気になる人もいるだろう、今回のオープニングストーリーは……。

ある王国が魔王の軍勢によって壊滅の危機を迎えていた。もはやこれまでと思われていたその時、旅の剣士が魔王に一騎討ちを挑み、からくも魔王を討ちまかし王国の危機を救った！

王と国民の願いを受け、王国の再建に力を貸すこととなった剣士を何かの声が導いた。その声に導かれて家の外に出た剣士の元に、光の玉に包まれた少女が空から静かに降りてきた。まるで天界の神々よりの贈り物のごとく……。

ガイナックスお得意の超美麗グラフィックで語られる、幻想的なオープニングは必見だぞ！

星降る夜に娘、天界より来たる

娘を知れば百戦危うからず？

BASIC DATA

・NAME・血液型・年齢・誕生日・十二子宮・守護星

前作では雰囲気づくり的なものだった、ここらへんのデータも「2」では重要だ！
まず血液型のちがいで娘の性格に多少の差が出てくる。やたらはねっかえりでちょっと怒ると非行に走ったり、気が弱くてバイトで失敗しがちな娘なんてカンジかな？
あと誕生日で決まる、娘の十二子宮のちがいで開始時のパラメーターが変わり、これで娘が生まれつき腕っぷしが強かったり芸術センスがあったりなどの差がでるのだ。
今度の娘にはけっこうふりまわされそうだけど、個性的で楽しいぞ！

BODY DATA

・身長・体重・スリーサイズ

身長・体重のパラメーターは前作からあったけど、今回、注目すべきなのは何と3サイズのパラメーターが設定されたこと！
しかもこの3サイズの成長は娘ごとに個人差があるのだ。さすがに胸のサイズが大きくなると画面上の娘の胸も大きくなるってことはないんだけど、3サイズの数値を見ながら「うちの娘は安産型だなー」などとオヤジ的な感慨にひたれるぞ！

BASIC ABILITY

・体力・筋力・知能・気品
・モラル・信仰・因業・感受性・ストレス・色気

SKILL ABILITY

・評価(戦士、魔法、社交、家事)
・技術(戦闘、魔法)
・攻撃力、防御力・魔力、抗魔力
・礼儀作法、芸術、話術
・料理、掃除洗濯、気だて

前作にくらべて『2』では各種のステイタスがかなり増えたぞ。
基本のステイタスで新しく加わったのが「信仰」「因業」「感受性」の3つ。信仰が魔力への抵抗力、感受性は芸術面の才能や超自然の力との交流につながり、因業が罪深さをあらわす。因業なんかが高いと娘の未来がろくなもんにならないぞ！
技能のステイタスもかなり細分化され、エンディングを決める重要な要素だった評価は戦士・魔法・社交・家事の4つに分かれ、それぞれのジャンルに関係する細かなステイタスが設定されてるのだ！

『プリンセスメーカー2』のウリのなかでも「これが一番！」といっても過言じゃないのが「チビキャラによるアニメーション」だ！　なんといっても『プリメ2』発売の遅れの最大の原因がこれの充実だったっていう話だから、そのグレードの高さがわかろうというもの。
数々の習い事やアルバイト、武闘会やお料理コンクールなどの収穫祭での催し物の際に、娘のいっしょけんめいがんばる姿がかわいいアニメーションで見れるのだ！　娘以外のキャラの動きにもそれぞれ個性があふれていて、その芸の細かさはさすがガイナックスといった感じだ。
さらにすごいのがその豊富なバリエーションだ。アルバイトや習い事の種類によっては複数のパターンが用意されているし、収穫祭の時の「武闘会」「ダンスパーティー」では娘の着ているドレスや防具の種類によってアニメーション画面の娘のかっこうもちゃんと変わるというんだから……ドレスや防具にもさまざまな種類のものが『プリメ2』では用意されている。それらすべてに対応させたのだから、スタッフの苦労もハンパじゃなかったろう……ゲームの質を高めるために努力を惜しまなかったスタッフに大拍手だっ！

MOVING!む・す・め♥

いつも元気でいてほしい…

　なんといっても娘の成長が魅力の『プリメ』。しかも『２』の娘はいろいろ個性があって、感情表現も豊かで、さらに魅力アップ！
　前作では娘の状態の変化は「通常」「病気」「非行」の３種類しかなかったけど、今回は「通常」のほかに、まったく問題なしの絶好調状態の「元気」、それにちょっと困った状態５種類を加えて計７種類に！
　前作からある「非行」「病気」は進行が４段階に分かれているから、元気な娘を育てたいマジメな父親には早いうちに対策がうてて便利だし、娘をいじめて楽しみたいヨコシマな父親にとっても楽しみが倍増だぞ！

非行

　たまるとロクなことがない「ストレス」だけど、それは実生活も『プリメ』も同じこと。
　娘のストレスがたまるといろいろな悪影響がでるんだけど、それが精神面にでると娘がグレて「非行」状態になってしまうのだ。
　非行に走ると反抗的になったり、バイトや習い事をさぼるようになるから要注意！
　ほったらかしにしておくとあっという間に愚連隊の仲間にまで落ちてしまい、ちょっとやそっとじゃ元に戻せなくなるから、すぐに叱り飛ばして反省させたりバカンスなどに連れてってストレス解消させてあげよう！

恐怖！　娘の非行四段活用！

やや反抗的
↓
反抗的
↓
非行的
↓
愚連隊の仲間

バイオレンスな親子関係！

　ストレスの影響が体の方に出ると「病気」になってしまう。こっちは非行にくらべたら治しやすいし、病気になった時だけ登場する「医院」のコマンドもあるけど、「病気の時の娘の顔って何か色っぽくていいなぁ」とかいってて気を抜いてるとえらいことになるぞ！
　病気にも段階が４つあって、「風邪気味」「軽い肺炎」「悪性肺炎」と悪化し続けて、最後には「重態」となってベッドから起きることすらできなくなってしまうのだ。そうなったら娘のかわいい顔も見れなくなるんだから、やっぱり早めに元に戻してやろうね！

病院の常連さんにゃなりたくない！

家出

娘よ帰れ、わが胸へ!

年頃の女の子の心は変わりやすくて不可解なもの……そんな娘の多感な心が見えてくるのが「家出」だ。
「非行」や「病気」と一緒に起こることもあるのだけど、実のところどうしてこうなるのかはまったく不明。一カ月たてば娘は勝手に帰ってくるんだけど、それまでの間は時間がむなしくすぎるだけだし、評価もがた落ちだ。これを防ぐ方法は、たぶんできる限り娘とのスキンシップを親密にとることだけなんだろうね……。

年頃の女の子ならやっぱりプロポーションには気を使うもの。ましてや今度の娘にはスリーサイズのパラメータまで用意されているんだから、不摂生しているとモロに数字になってでてきてしまう。「別にグラフィックは変わらないからいいもん」なんて思っていたら甘いぞ! 細かいとこまで凝ってる『2』では娘が太るとグラフィックも太ったものになるのだ!
まあ太ったといってもアジャ・コングみたくなるわけじゃなく、ちょっと丸くなる程度だから「こっちのほうがいいや」という人もいるだろうけど、ダンスパーティーをめざしてる人はせっかく仕立てたドレスが着れなくなったりするので要注意だ!

太ったってかわいいものは……

今にして思えば、前作の娘はあんなにかわいかったのにエンディングまで浮いた噂が全然なかったけど(親の目の届かぬところじゃいろいろあったかも知れないけど……)、今度の娘はちょっとちがう! ゲーム中で特定のイベントを経験すると、何と娘が「恋愛」状態に突入しちゃうのだ!
この状態になると娘の頭の中は愛しい相手のことばかり! バイトや習い事も失敗しがちになって何も身につかないし、苦労して築いた王子様との絆や、果ては親子関係にヒビが入っちゃうことだってある。だが、それでも娘は恋に夢中になってしまうのだ。
「お医者様でも草津の湯でも、恋の病は治せない」って言葉があるけど、その言葉どおり「病気」や「非行」の時のような対抗手段がほとんどない。そのうえこんなはた迷惑な状態が最低3カ月も続くというんだから……名前のイメージと裏腹に「病気」「非行」以上にタチの悪い状態かも知れない……。
こういうのって「家出」同様に娘の心の問題だから、せめて親子関係の崩壊を防ぐためにはやっぱりスキンシップをはかることが一番の解決法かな?
でもまあ、こういう苦労があると本当に「娘を育ててる」って感じがして、かえっていいかもしれないね。

ナディア in MARTY!

今注目の家庭用TOWNS「FM－TOWNS MARTY」! そしてTOWNSといえばガイナックスにはこの前でたばかりのTOWNS版『ふしぎの海のナディア』がある!
あのCD－ROM3枚組の大容量をフルに使ってしゃべりまくる大作AVGは果たしてMARTYでちゃんと動くのか?
結論からいうと『ナディア』はMARTYでもちゃんと遊べます! ただし、
- **別売のマウスを接続すること。**
  パッドでは遊べません。
- **パッドははずすこと。**
  パッドをつけたままだとマウスを接続してもゲームが立ち上がりません!

というわけで、MARTYユーザーの人も安心して『ナディア』が楽しめるぞ!

▲TOWNSが高くて買えないと嘆いていたきみも、MARTYでなら安上がりに『ナディア』が楽しめるぞ!

●『ふしぎの海のナディア』/FM－TOWNS/14800円〔税別〕/発売中

ついに発売された期待のA・RPG『ブランディッシュ2』。1度立ち上げたら止められない、ファルコムらしい中毒性（!?）の高いこのゲーム。今月は攻略から少し離れて、世界・ストーリー・キャラクターなどに焦点を当ててみよう。

ブランディッシュ Brandish 2 THE PLANET BUSTER

●日本ファルコム☎0425(27)6501／PC98VM／12800円（税別）／発売中

地下に沈んだビトールから生還して2年……

独特の3Dっぽいトップビュー画面に、フルマウス操作という異色さで、ファルコムファンを唸らせた『ブランディッシュ』から2年。ついに発売になった『ブランディッシュ2』、基本的なシステムは、前作と同様。ストーリーも、かなり前作のものが絡んでいる。今回は発売直後記念ということで、ストーリーやキャラクターなどについて、好き勝手に考察してみる。まずは、プレストーリーから前号までに紹介したクラーケンまでを、ざっと復習してみよう。

プラネットバスターを手に地獄から生還して2年……

地中に沈んだ古代王国ビトールからプラネットバスターを手に、生還した主人公アレス。2年間の放浪生活の後、砂漠で行き倒れる寸前に、ブンデビア国王バドラーの配下に捕獲されてしまう。バドラー王は、アレスが地中から持ち帰ったプラネットバスターを欲していた。意識不明のまま監獄島に送られたアレスの運命は!?というプレストーリー。前作でようやく手にした剣を奪われて、またもや穴蔵のなかに閉じ込められてしまうのだから、ツキのない男だ。

監獄島の地下に広がる迷宮をクリアすると、地上で待ち構える敵兵たち。監獄島の看守ベネゼルの「化物に勝ったら見逃してやる」という言葉に乗せられて、ラクサーシャV2と戦うことになる。でも、世の中そんなに甘くはない。化物を倒したアレスの前に敵兵が……。

と、絶体絶命の危機に飛び出して来たのが、お馴染みドーラ・ドロン。敵兵を突破して、船で脱出。でも、ドーラはアレスを独り忘れられ

た島に残して、行ってしまう。人気のない島には、僧侶のミイラ！　島の地下から、「グリーンゾーン」「クリスタルゾーン」を抜け、不思議な「アドニスの像」と出会う。

地下通路を抜け浜辺の村にたどり着いた後、クラーケンを倒し城へと向かうのだが……。

と、ここまでが前号で紹介したストーリーだ。

ブランディッシュ2体験版プレゼント!!

J.D.K.BANDの岸本です。ついに待望の『ブランディッシュ2』の発売。もちろん僕も前作はクリアしました。ゲームの内容は、期待以上！　色々なゲームの続編で裏切られ続けた僕としてはとても満足。ということで本職の音の話ですが、オープニングから出ましたファルコム節！　壮大な曲調の中に美しいメロディ。これだけで世界に引き込まれてしまう。ゲームのテンポをさらに盛り上げてくれる曲。口ずさめるメロディ等々ここまで音楽をキチンと作っているモノはそうない。グラフィックや内容ももちろんですが、音ひとつ聞いてもすごく楽しめる作品です。

と、岸本氏も絶賛の『ブランディッシュ2』。

まだ買うのをためらっているキミのために、店頭デモつきの体験版をプレゼントしよう。アンケートはがきの設問に答え、プレゼント欄に「ブランディッシュ2・体験版」と書いて送ってください。抽選で20名の方にプレゼントします。しめきりは5月7日まで。ドシドシ応募しようぜ!!

◀店頭デモに加え、練習用マップも入った体験版ディスクだ!!

岸本氏もおすすめ!!

プロフィール：1990年にJ.D.K.BAND結成。以後、バンドリーダー・アレンジャーとして、数々の作品を発表。コンピュータミュージックの中に、バンドのグループ感を取り入れた、音作りを信条としている

クラーケンを倒し城へ潜入するアレスを待つものは!?

前号までに紹介した監獄島(PRISON)・忘れられた島(ISLET)・島から漁村に通じる地下通路(GREEN・ZONE&CRYSTAL・ZONE)・漁村(WHARF)という4つのエリア。そこから、城(城壁)(CASTLE)→城下町(CASTLE・TOWN)→森の中(WOOD)→忍者屋敷(NINJA・YASIKI)→町から城内への地下通路(DARK・ZONE)→城(城内)(CASTLE)→塔の中(TOWER)とストーリーは進む。

城壁には、特にイベントらしきものはない。だが城下町に入ると、3つのイベントが用意されている。最低でも、闘技場でイフリートを倒し、デイジィを救出すれば、城内に潜入できる。女格闘家アンバーは、ウデに自信のあるプレイヤー用ということらしい。強いもんねホント。

また、忍者屋敷へは、行かなくてもクリアに差し支えない。とはいえ、忍者マスターの持っている2つめの異次元箱は魅力だ。忍者マスターを倒したら、町長の家の裏から、地下通路を通って城内に潜入。城の中央にそびえる塔へ向かうのだが……。と、そういえば、城の地下の宝物庫にも、クリアには関係ないが有用なアイテムがあった。これもぜひ欲しいところ。

比較的前作よりもサクサク進むような気がするけど、それは1エリアあたりのマップ数が少ないから。塔のあたりでようやく全体の半分程度なのだ。この先、まだかなりの難関が待ち構えている。うぅむ、先は長そう……。

▶遠く丘にそびえる城。崖の下には、漁村が広がる。城の中央にある高い塔に、奪われたプラネットバスターがあるという

◀町や浜辺、森などの地上マップは存在するが、やはり『ブランディッシュ』といえば、暗い地下通路を思い浮かべる

アレス&ドーラ

常に背中を見せ続ける男 孤独な賞金稼ぎアレス

本編の主人公はアレス。いまひとつ正体の摑みきれない男だが、賞金稼ぎ・傭兵・用心棒などの、己の腕のみを頼りとする職業で生きている。180万ゴールドという巨額の賞金首でもある。本作ではプラネットバスターを手に入れたために捕らえられた囚人として登場する。

英雄・冒険家などの、ゲームの主人公らしい陽光の当たる立場ではなく、流れ者、お尋ね者といったアウトローという、ファンタジーRPGには珍しい設定となっているのだ。忍者屋敷に抜ける森でみかけた賞金稼ぎ。アレスもああいった無頼漢と、さして変わりがない立場。というか、同じ手合いなのだ。たとえプラネットバスターを手に入れ奈落の底から生還したといっても、武勇伝がひとつ増えたというだけで、人々の賞賛を受けるわけではない。旅人の孤独さは、『イース』シリーズのアドル=クリスティンも持っていた。だが、他人のためや平和のためではなく、ただ己のためだけに生きているだけに、アレスのほうがより哀しく感じられる。

とはいっても、前作では、いきなりドーラと一緒に奈落の底に落ちたり、トラップに引っ掛かるなど、(プレイヤーが下手なだけか？)けっこうヌけた部分も持っているのだ。

◀常に後ろ姿を見せるアレス。プレイヤーのウデによるのだろうが、滑稽さの中に哀愁を漂わせている気がする

▶ドーラ登場。監獄島で化物を倒した後、敵の兵士に囲まれたアレスを救出するのだ

◀「別にあんたを助けに来たわけじゃないからね」というセリフが、いかにもドーラらしくていい

▶魔法を使う賞金稼ぎとして、かなりのウデを持っている。でも性格があれでは……

アレスを師匠の仇と狙う 賞金稼ぎの魔法使いドーラ

アレスが前作の冒険をする羽目になった発端は、ドーラ・ドロンが崖っぷちで見境いなく魔法攻撃したため。ドーラは、アレスが師匠バルカンを殺したものと信じこみ、仇としてつけ狙っているのだ。ただ、バルカン殺しの真相は、まだ判明していない。アレスではなさそうだが。

ただただ向かってきたあげくに自爆するという印象が強かったドーラだが、『2』では絶対絶命の危機を救ってくれるなど、ストーリーに直接関る行動が多い。脇役が多くなったことが、ドーラの登場パターンにも影響しているようだ。

まぁ、どちらにせよ、己を表現することを嫌うアレス対して、ドーラは明るいお調子者のトーンを持ち、シリアス調の『ブランディッシュ2』の清涼剤となっていることは確かだ。衣裳もキワどくなったことだし!?

浪人アレスを父の仇と狙う 娘ドーラの心情は……!?

アレスとドーラの関係を考えてみると、あてもなく用心棒稼業を続ける浪人者を、父親の仇と狙う勝ち気な武家の娘……といった、時代劇のシーンを思い浮かべてしまう。本当は、父親(バルカン)は、悪代官(バドラー王)が雇った用心棒(カール)に殺された。真相を知った娘(ドーラ)と浪人(アレス)の間に……。といったところか!? ただ、仇を討ったあとの娘の人生が考えられないように、真犯人を討ち取ったあとの娘のドーラの人生も、ちょっと想像は難しい。アレスの分身であるプレイヤーのひとりとしては、ぜひドーラと仲良くしたい。

例えばルパン三世と峰不二子のような、ダマしダマされながらも土壇場で信頼できる関係が、理想的ではないだろうか？ そのためにも、バルカン殺しの真相を、解明してもらいたいところなのだが……。

▲「バドラー王に奪われたプラネットバスターを取り戻してきな」と、アレスを忘れられた島に置き去りにする

孤独なダンジョン探検に嬉しい登場人物たち

傭兵時代のアレスの仲間カール、謎の女性エレーヌなど、前作に比べると登場人物は多い。前作のプレイそのもので遊ばせる趣向から、ストーリーとキャラクターの絡みで楽しませる方向に、変化しているのが感じられる。

さして活躍するわけではないのだが、印象に残る人物は多い。迷宮を探索するときの孤独さが深いだけに、話しの通じる人間に出会った時のうれしさも大きい。特に、えんえん城壁を見ながら兵士たちと戦った後に城下町の人々に会うと、砂漠でオアシスに出会ったような、ホッとした気分が味わえる。ここでは、ゲーム中盤までに登場するキャラクターの中から、独断で選んだ8人を紹介しよう。

ベネゼル

監獄島の看守(？)とはいえ、囚人は地下から出てこれないから、ただ地上でいばっているだけ!? 平気で前言をひるがえす、悪役の典型のような男だ。

怪しげな男

城壁を探索中に、意味不明の情報で1000ゴールドもむしり取る。城内では、アレスの行く先々にいる。城の中ではマシな情報をくれる。正体はよくわからない。

賞金稼ぎ

忍者屋敷への道中、岩のトラップが満載されたマップで会う。屋敷を調べに来たけれど、ワナの多さに逃げ帰るという。アレスって、コイツと同類なんだよね。

デイジィ

城下町の町長の娘。山賊に捕まっている。町長に雇われて助けると、マップの入った宝箱の鍵のあるところを教えてくれる。

少年の影像

忘れられた島と浜辺を結ぶ地下通路の途中にある、話す石像。浜辺の村人の話しでは、神々に寵愛されたアドニスとのことらしい。ストーリーに関りそうだが……。

アンバー

城下町の闘技場で、イフリートを倒した後に対戦できる。破壊的に強い女格闘家。特にキック力に定評がある。別に倒さなくても、クリアにはさしつかえない。

エレーヌ

城の中でアレスを待つ。ことなかれ主義で、国に災を持ち込む男だと、アレスを非難する。バドラー王の側近のようだが、よく分からない。

カール

アレスの傭兵時代の仲間。バドラー王に雇われて、アレス捕獲作戦の指揮を取る。精悍なマスクとニヒルな性格は悪役そのもの。

前作の完成されたシステムをほとんど変更なく継承

それでは最後に、システムやワナなどの、部分についても、ちょっと考えてみよう。

システム的には、魔法や武器などに追加があった程度のもので、前作から大きく変更された点はない。前作で完成されていたフルマウス操作に、これ以上手を加えたくなかったというところではないだろうか。

この、マウス・アクションという考え方は、マウス操作が標準となっているMACなどでみかけることはあったが、PC98では非常に斬新なものだった。前作で初めて採用したはずなのだが、そのまま完成された出来栄えだったところが、アクションRPGの覇者ファルコムの風格を現わしている。

また、あまりマウス操作に慣れていないプレイヤーのためにキーボード操作を可能にし、さらにマウス操作にキーボード操作を併用させることで、よりスピーディな操作を可能にしている。このあたりの「かゆいところに手が届く」感覚が、ファルコムファンを離れさせない魅力となっているのだろう。

◀城壁を守る槍兵、攻撃や移動に関しては、前作とまったく同じ。基本的にフルマウス操作だが、キーボードと併用もできる

▶スイッチを踏むと転がる岩があれば、押せば動く岩もある。この岩と落とし穴は、前作から引き続きプレイヤーを悩ませてくれる

さらに奇抜なトラップたちでも落とし穴の衝撃度が……

落とし穴！　前作では、このトラップに何度となく泣かされた。もちろん、『ブランディッシュ2』でも現役で、つい足を踏み入れて泣きを見ることになる。これがまた、コーナーや横歩きでは見えにくい場所に配置されている。いかにも落ちて下さいという場所にあるから、注意していても、心の隙につけこんで、やっぱり落ちてしまうという絶妙さなのだ。

確かに『ブランディッシュ2』には、『ティルナノーグ』を思わせるワープゾーン部屋や、押すと動く岩、時限床など、さらに奇抜なトラップが追加されている。しかし、この「あ、落ちた！」という感覚が、もっとも衝撃を感じさせてくれるのではないだろうか？　それも、下のフロアに落ちて、そのままデータをセーブされている間。衝撃にプラスして、どこに落とされるんだろう!?　すぐに敵がいるのか……!?　などの思いが走馬灯のように駆け巡る一瞬は、実際には1～2秒なのだろうが、妙に短くも長くも感じられるのだ。

なお、『ブランディッシュ2』には、上級者への挑戦状的トラップがいくつか用意されている。闘技場でのアンバーとの戦いや、城の地下の宝物庫など、クリアに関りはないが、プレイヤーの心をくすぐるポイントに、存在している。クリアしなくてもいいからこそ、つい解き明かしたくなる、困ったトラップたちなのだ。

倒せそうで倒せないボス敵の難易度の妙

エリアクリアの関門として登場するボス敵たち。敵の行動パターンそのものは単純で、比較的容易に攻略方法は見つけられる。でも、その攻略方法を実践するには、機械的な正確さでマウスを操作しなければならない。やり方をミスすると、あっけなくゲームオーバーになる。『イース』シリーズなどのボス敵と同じで、ぎりぎりクリアできない難易度を、うまく設定しているのだ。この絶妙な難易度のおかげで、倒した時の達成感はひとしお。しかし、あのクラーケンの硬さだけは勘弁して欲しかったような気がする……。

◀ワープがいっぱいの部屋。城の中にある。アイテム以外に意味はなさそうだが……

▶前作でもお馴染みのダークゾーン。冥府の装備で切り抜けるのも、前作と同じだったりする

◀城への関門となっている、クラーケン。とにかく硬い。地道に剣で戦うか、時間をかけて魔法でいたぶるしか、勝つ方法がないのがツラいところだ

▶マスター忍者。アレスの攻撃を防御すると、分身の術を使うのだ

◀監獄島の関門デスガードは、城内に再登場する。硬すぎて歯が立たないから、凍らせてジャンプ！

武器を探してグッズをもらおう!!
無限に使えるグレートソード2本集めて豪華プレゼント!!

『ブランディッシュ2』には、使い続けても壊れない武器がいくつかある。その中の「グレートソード」は、ゲームクリアまでに2本手に入れられる。1本は、普通にゲームをプレイしていれば見つけられるんだけど、もう1本の「グレートソード」は、かなり分かりにくい場所に隠されているのだ。　そこで懸賞プレゼント！　無限に使えるグレートソードを2本集めたデータが入っているプログラムディスクを編集部宛に送ってくれ。確認できたひとの中から、抽選でファルコム特製のオリジナルテレホンカードや、ジグソーパズルなどをプレゼントする。ファルコム＆『ブランディッシュ』ファンの心を揺さぶるグッズばかり。これを逃すと2度と手に入らない!?　ジャンジャン送ってきてほしい。しめ切りは5月7日。キミは、この期限までに2本のグレートソードを探し出せるかな!?

▶装備欄に注目。アレスが装備しているのが「無限に使えるグレートソード」なのだ

▲特製オリジナルテレカやジグソーパズルが当たる！

使用回数の表示のないグレートソードを2本見つけたデータが入っているプログラムディスク。これのバックアップを、折れ曲がらないようダンボールで包み、〒101　東京都千代田区神田神保町2の22の11　カンナビル4F　電撃王編集部「ブランディッシュ2」グレートソード⑤係まで送って下さい。抽選で20名様にファルコム特製豪華グッズが当たります。しめ切りは5月7日必着。

大航海時代Ⅱ

●光栄☎045(561)6861／PC98VM／9800円（サウンドウェア付12200円）［税別］／発売中

発売以来、読者からぞくぞくプレイレポートが寄せられている『大航海時代Ⅱ』。レポートを読むと、各人各様の"航海者人生"をエンジョイしていることがわかり頼もしい限り。世界を股にかける冒険家あり、冷酷非情(?)の海賊あり、しみじみこつこつの商人あり。ともあれ、キミだけの大航海人生を歩むべし！

選べる船種が豊富。これ『大航海時代Ⅱ』のダイゴ味!!

『大航海時代Ⅱ』のダイゴ味のひとつに、選べる船種の豊富さがある。プレイヤーは計25種類の船の中から、自分の目的と好みに合った船を手に入れることができるわけだ。いいかえれば、ゲームが進むに従って、どのように船をバージョンアップさせていくか？　これが『Ⅱ』をクリアするための〝傾向と対策〟でもあるし、お楽しみでもある。筆者の場合でいえば、まず序盤には、冒険家、海賊、商人のどの道をめざすにせよ、とにかくはじめは資金集めが前提ということで、交易に都合のよいナオ級中型帆船の購入めざし全力を尽くす。「大量に商品を運んで、巨額の利益を得る」ために、商品の積載量が大きいナオ級、そしてキャラック級大型帆船は必要不可欠である。十分な資金が貯まったら、晴れて好きな道を選ぶ。海賊になりたい人は、ガレオンやベネツィアン・ガレアスを揃えればよいし、商人として立身したい人は同じ交易用の帆船を増やし、船団を編成すればよいだろう。ま、そのほかにもいろいろとおもしろい船があるので、〝話のタネに〟揃えてみてくれ！

カラベル・ラティーナ

序盤にお世話になる小型帆船。レベルの低い航海者にとっては〝入門用〟というところ。

スループ

高性能の小型帆船。旋回、推進、耐久力とも高水準にある。遠洋航海にも耐えられる逸品。

ベネツィアン・ガレアス

最大乗組員400人を誇る無敵の海上要塞。海賊願望のヒトには必須の超ド級戦艦だ!!

ナオ

造船所のおやじが〝冒険航海向き〟と太鼓判の中型帆船。交易活動のお供にぜひ！

軽ガレー

積載量は小型帆船並み。耐久力も低く、あまり使う機会はないだろう。

キャラック

交易用の大型帆船。この船を揃えることができれば、そろそろキミも一人前だ！

ガレオン

大型戦艦。大砲を最大70門まで装備することができる。砲撃戦には欠かせない。

バス

大型帆船。ただし、性能は見かけだおし。この船じゃ遠洋航海は無理というモノ。

ジャンク

メイド・イン・チャイナ。積載量は中型帆船なみ。アジア周辺の交易に有効活用せよ。

安宅船

これぞ日本の誇る戦艦である。最大乗組員は200人まで。積載量はジャンクと同じくらい。

ワンポイントチェック① 初級航海者のための特産品情報である!!

はじめはだれでも吹けば飛ぶよな小型帆船。しかも資金に余裕がないから、常に〝破産〟の危機に直面しながら交易を行い、しみじみこつこつ資金を貯めなければならない。1回でも赤字が出るような商売を行ったら最後である。というわけで、ここではヨーロッパ近海の特産品情報。あわせてそれぞれの特産品が高く売れる港を紹介しよう。下図はお奨めの〝三角貿易〟の例。ちなみにマディラ島というのは、リスボンの南西、数日の距離にある。根気よく探してみてくれ！

▲これです、これ！　泣く子も黙る詐欺師商売なんである

都市名	特産品	コメント
リスボン	岩塩	イベリア半島、北欧諸港にて高値。
ロンドン	羊毛	イベリア方面にて高値安定。お奨め商品。
アムステルダム	ガラス玉	仕入れ値は2〜3。マディラ島にて超高値！
マディラ島	砂糖	欧州各地でまんべんなく高値。
セビリア	陶磁器	欧州では利幅少なし。気が向いたら？
ジェノバ	銀	利幅少なし。手を出す必要はないぞ。
イスタンブール	絨毯	欧州ではほどほどの利益を見込める。
ハバナ	煙草	新大陸のお奨め。欧州では高値安定。
長崎	銀	仕入れ値とんでもなく安し。オイシイ！

地図工房と契約。これ冒険家の必修科目なり!

というわけで、前号につづいて今回もピエトロ・コンティーで冒険である。前号のあらすじに簡単に触れれば、このオッサン、借金苦にあえぐところをパトロンに恵まれ、船長の身分に。とはいえ、はじめのうちは吹けば飛ぶような小型のボロ船。資金も乏しいし、しかたなく、某地にてガラス玉を高く売りつけるという詐欺師商売などして、しこしこと資金集めに励む。そしてようやっと中型のナオ級帆船に買い換え、ナイル川流域の探検に乗り出したのであった。

さて、と。今回は、発見物の報告で得た金をど〜いうふうに遣うのか？　から始めてみたい。まず、冒険家に必要なのが、地図作成の技術だろう。技術を学んで（アムステルダムでは費用は金塊５なり）、地図工房と契約、未知の海を航海して報告すれば、金と名声が手に入るという寸法だ。また、ナイル川探索が終わったころには、冒険家としての名声がほどほどにアップしている。総督（国王）からお呼びがかかるのは時間の問題というところ。オッサン、冒険家としての名声が高いから、総督の勅命は「なんぞ珍しいモノを探してまいれ」となるはず。次なる探険地はどこかと言えば、お奨めなのが南米アマゾン川流域ツアー。じつのところ、アフリカ方面は、暴風雨地域があるから厄介だ。また、北米も暴風雨圏内に迷い込む恐れがあるので要注意なのだ（下コラム参照）。

⊗技能を学んで工房と契約!

▲地図を作成して名声プラス金を得る。ただし、結果は契約した工房に報告しなきゃだめよ。また、工房では宝の地図の鑑定もしてくれる

総督から初のお呼びが……

オレも有名になったモンだ

世界中を旅し、わしが見たこともない様な物を見つけて参れ
やってくれるな

◀冒険家に対する勅命は、これが一番多い。発見物を持って行くと金はくれないが、名声がぐぐんとアップ！

航海者初級講座
アマゾン川流域ツアーはオイシイ!
ナイルの次はアマゾン川探検。悪いことは言わんからそ〜しなさいっ!!

地図作成の技術を学び、船はリスボンから一路南西へ。アマゾン川流域をめざす。当地では河口付近に港が見つかるはずだから、補給のためにしっかりと発見しておこう。

こんなモノも手に入った

●暴風雨対策を忘れずに!

◀遠洋航海に船首像は必須なのだ。忘れずに……!

▲重要度Ｂ以上の発見物なら、まず勅命達成

▼偶然手に入れた宝の地図を工房にて鑑定

ワンポイントチェック② この海域に注意!!

どんなベテランの航海者でも、暴風雨は怖い。対策としては、第１に災難に見舞われる確率を低くするための“船首像”を船に取りつけること。予算の許す範囲でなるべく上等な船首像を取りつけるべし。第２に、暴風雨の頻発する海域にはむやみに近寄らないこと。触らぬ神にたたりなし!?

◀西アフリカ・ヴェルデ岬付近。ここは暴風雨の巣窟！

▶新大陸のキューバ近海も危険の多いところ。難所である！

ワンポイントチェック③ ここがオイシイ海賊人生なのだ!!

海賊はじつのところとってもオイシイ稼業である。まず、襲った艦隊の積荷、金がふところに入るのは当然ながら、さらにオイシイのが敵船のだ捕。艦隊が抱えている航海者の数だけだ捕できるので、これを造船所に売り飛ばせば、わずか１回の戦闘で、莫大な金額を得ることが可能。

◀だ捕できる敵船は航海者の人数と画面内の敵船の隻数に対応

▶ふふふ、これぞ待ちに待った瞬間。ガレオンで３万の儲け！

●システムソフト☎092(722)4857／PC98VM／9800円［税抜］／発売中

コンプティークの読者参加ゲームをパソコンゲーム化した『ロボクラッシュ98』が『2』となって新登場！　あらゆる面でグレードアップした新システムで繰り広げられる超燃えバトルをリプレイをまじえ大紹介！

銀河を震わすハイパーバトル再び！

装甲をきしませ、火薬のにおいをまといながらぶつかり合う巨大な鉄の巨人たち……惑星開発などに使われた人型工作機械「ワーカーマシン」同士を戦わせたことから生まれた未来の格闘スポーツ、それが『ロボクラッシュ』だ！

前作はマシンの戦い中心だったけど、『ロボクラッシュ2』はストーリー面が充実！

さまざまなイベントがランダムに発生し、その中ではパイロットやメカニックになって一緒にトーナメントを戦い抜いてくれる仲間との出会いがあり、だれを仲間にするかによってドラマの展開も変わっていくのだ！

今回は試合形式も変わり、熱波の王者になるための上級トーナメントにでるためには惑星ごとの草大会で勝ちまくらなければならないぞ！

負ければ虫ケラ？　王次郎王者への道

21世紀を迎えてもなお、古都の風情を保っている文化首都京都。ここにロボクラッシュの最高峰「熱波の王者」の称号を得る運命を背負った（と、本人だけが思っている）男がいた！

そいつの名は電撃 王次郎！　平安貴族の血を引くこいつ、「高貴な血をもつ俺にこそ、熱波の王者の称号はふさわしい！」と、ひとりでカッカと燃えまくり、参加できるめどがたつや否や、嫌がる昔なじみの旗中 進（注：ホントはゲーム開始時に最初からいるチームクルー）を強引に巻き込みマシン製作に取りかかった！

「なんだ、たった1000Gしか使えんのか？　ケチくせぇなぁ！」

「しかたないでしょ、最初は1000Gって決まってるんですから〜」

以前は500Gしか使えない上にマシンの支給もなかったから前よりずっとマシだという進の言葉に王次郎もしぶしぶ納得して製作開始。

かくして、ハイパワーエンジンに全距離対応の武装、戦闘計画はひたすら攻めあるのみ！　という自分の性格そのままのバーサーカーなナイトを組み上げ、王次郎は大会へ殴りこんだっ！

王次郎、いざ出陣！

POWER UP POINT！

前作の反省をふまえて、『2』ではさまざまな点が大きく強化され、戦いはよりエキサイティングに進化したぞ！

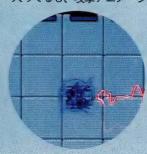
グラフィックエディタ

グラフィックエディタは前作以上に機能充実！　グンと描きやすくなった上に、戦闘中のアクションも自分好みに描き変えられるぞ！

チューンアップOK！

チューンアップによる性能アップが『2』から可能になったぞ！　最大50Gかけてボディを軽くしたりエンジンをパワーアップしたりできるので、短所をフォローするなり、長所を伸ばすなり、キミなりの改造を施してほかのマシンに差をつけようぜ！

ド迫力のバトル！

前はイマイチ地味だった戦闘シーンだけど、『2』ではマシンのグラフィックも気合いが入ってるし、攻撃アニメーションがド迫力！

武器ごとにアニメーションもちがうから、自分のマシンの装備を選ぶときも楽しくなることうけあいだぞ！

1st BATTLE 文化首都京都

デビュー戦で快進撃

イケイケGO!GO!

いきなりチャンプだ!

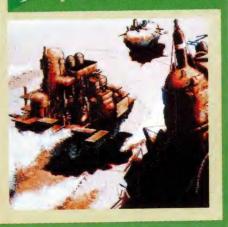
「王次郎さん、デビュー戦だから慎重に……」
「バカ！ 熱波の王者になる男がそんなことでどうする！ 攻めて攻めて攻めまくりだ！」
王次郎のマシン・ライトニングのエンジンはパワーはすごいが、燃費は最悪だから長期戦は絶対不利。勝つには最初の一撃で大打撃を与え、速攻でカタをつける電撃戦しかない！

試合開始と同時に王次郎はライトニングをダッシュさせ、間髪いれず相手の足に渾身の一撃をかまし、動けなくなった相手を力まかせにタコ殴り！ この戦法で緒戦をKO勝ちして調子に乗った王次郎、結局最後までこの戦法を押し通し、優勝をもぎとったのだ！
「フッ！ 当然の結果でぃっ！」

2nd BATTLE ライドジェクト

デビュー戦を優勝で飾って、テンション上がりっぱなしの王次郎！ その勢いに乗っていきなり16台トーナメント出場を決めた！
「いくらなんでもムリですよ王次郎さん～」
「いや、戦いの流れは俺有利に向いている！」
ライドジェクトは重力・気圧ともに低いので、王次郎はマシンをいじる必要なしと判断！京都でのセッティングのまま試合に臨んだ。
ここでも優勝して一気にパニッシャーサーキットに駆け上がってやる！ と鼻息荒げて1回戦のスプライトに襲いかかったが……スプライトはライトニングの一撃を難なくかわすと、懐に飛び込みドトウの連続攻撃！ たった30秒でライトニングは鉄クズと化した……。

本当に大丈夫か？

いきなりブッ飛び～っ!

銀河のゴミの明日はどこに？

「ウ、ウソや！ 俺が負けるわけないーっ！」
衝撃のデビュー戦初優勝ですべてのツキを使い果たしていたのだろうか？
あの敗戦以来王次郎は連敗街道まっしぐら！惑星を変えても、セッティングを変えても負けて負けて負けまくった！
最初は「根性のある奴」と思われていた王次郎も、いまや単なる「しつこい奴」にすぎず、いつしか王次郎は「銀河のゴミ」なる称号で呼ばれる存在となっていた。
チームメイトの旗中も、とうとう「もうついていけません……」という置き手紙を残して王次郎の元を去り、堕ちるとこまで堕ちた王次郎の前に現れたひとりの男フィット・バロン！彼は見事な戦いっぷりで「超戦闘王」の称号を持つ花形パイロットに成長し、王次郎からエースパイロットの座を奪い取った！
「本当の……本当のエースは俺だーっ！」
王次郎の心の叫びがむなしく響く……。果たして王次郎の明日はどっちだ？

ライバル登場

システムソフトの超新作

一部で噂になっていたシステムソフト謎の新作は、98用超高速ポリゴンシューティングゲーム『ソリッドランサー』だ！
5月発売予定で価格は未定。なんとHDD専用だ。動きは超速いぞ！

燃えてハマってPC98版登場

ぷよぷよ

●コンパイル☎082(263)6165／PC98VM／7800円（税別）／発売中

全国のゲーセンで大ヒット、メガドライブ版でも人気の超アクションパズル『ぷよぷよ』。ついに登場したPC98版は、全モード収録のカンペキバージョン。パソコンパズルゲーム界にふたたび嵐が吹き荒れる……ってか？

ひっつけ、連鎖だ、ニクいアイツをやっつけろ！

RPG、SLG主流のパソコンゲーム界に一石を投じる話題作！　それが『ぷよぷよ』だ。

落ちモノパズルという、もともと誰もがハマってしまうジャンルのゲームに、『魔導物語』でおなじみの、キュートでおマヌケなキャラクターたちが、わんさと登場してくるってんだから、いわゆるゲーマーではない民間の人でも、思わず引き込まれてしまうのも無理はない。アーケードで大ヒットしたのは自明の理なのだ。

遅ればせながらも堂々登場の、このPC98版『ぷよぷよ』にはアーケード版の楽しさに加え、個室でひとり、しみじみプレイしていても疑惑を持たれないよう（？）、新たにミッションクリアという目的を持った「なぞなぞぷよぷよ」モードが追加されたのだ。これで『魔導物語』ファン、コンパイルファンは「ひとりでぷよぷよ」を、パソコンフレンド（？）が集まったら「ふたりでぷよぷよ」を、また新記録樹立に燃えた時は「とことんぷよぷよ」を、といったカンジで、モードを使い分けて１日中楽しめるのだ。

アルルの気合いや、ぷよぷよが飛び散るアニメ効果は省略されたものの、他機種をしのぐ、美しく「ぷよ」ったグラフィックのPC98版はシリーズ決定版といってもよいデキなのだ。

◀万人をぷよぷよパラダイスに誘うよりどりみどり、全4モード

▶コラムス風のオープニングデモは重要！　連鎖技の秘訣を盗むべし

アルルを待ち受けるぷよぷよ地獄

「ひとりでぷよぷよ」はアーケード版、メガドライブ版でもおなじみの１人プレイ・アドベンチャーモード。どこかに向かって旅するアルルが、途中で出会う、『魔導物語』にもでてきたひょうきんモンスターキャラと熾烈なぷよぷよ勝負を繰り広げるのだ！　98版はイベントグラフィックも一新され、他機種とはちがった、どこかキレイなアルル他キャラたちが楽しめる。特に、妙にツヤツヤのすけとうたらは要チェック！

ヘンな皆の衆

▲各ステージ開始時の対戦相手の紹介。「がおー」「はらひれ〜」などとしゃべる

▲国籍不明、ナゾの透明ぷよぷよをドンドン相手に送り込む快感がたまらない！

まだまだあるぞ、燃える3モード

「なぞなぞぷよぷよ」は、MSX２版より復活の超ハマリモード。「赤ぷよをすべて消す」「４連鎖を行う」など、与えられた課題をクリアしていくミッションモード、別名「詰めぷよ」だ。序盤こそやさしめだが、先へ進むにつれて難易度もアップする。全ステージ制覇は至難のワザだ。当分の間はたいくつせずにすみそう。「〜すべし」という言い回しがキュートなのだ。

▲ビッグぷよなどのお助けキャラの力を借りてエンドレスに「とことんぷよぷよ」

◀ご存じ、ちまたで人気沸騰中の燃える対戦モード「ふたりでぷよぷよ」。５段階のハンデつきなので、実力差が大きくても大丈夫。なかよしグループでワイワイ楽しもう！

ここで冷静に、ぷよぷよ文化にメスを入れてみる

『ぷよぷよ』は一朝一夕に誕生したに非ず。この「パズルゲームの風雲児」の繁栄には、多くの先人たちの努力や、日本社会の進歩と調和など、数多くの要因が存在しているのだ。そこで広い視野からこの「ぷよぷよ文化」現象に鋭く迫ってみた。深い考察で気づく、一見独立に思えた事象の見事な連鎖。ヴィトゲンシュタインもびっくり、ってワケなのだ（？）。

第1章 ぷよぷよ文化、拡散の歴史

まず、「ぷよぷよ」ゲーム文化の実態について知らねばならないだろう。昨年末ころから大きく盛り上がってきた「ぷよぷよ・ザ・ビッグウエーヴ」だが、実はその萌芽は'91年にすでに見られる。ニギヤカな魔導音頭も楽しいMSX$_2$版の登場である。パズルゲーム流行が一段落した時期だったためか、一部の雑誌を除いてあまり注目されなかったのは事実だが、他方で熱狂的なファンもいたこともまた事実である。

このMSX$_2$版は、ミッション、エンドレス、対戦の３モードからなり、BGMや効果音を３つの中から選択できるという機能も持っていた。対応機種がすでに衰退しつつあった（？）MSXでなかったなら、ヒットの目はあったかもしれない。ほぼ同時期に登場したファミコン版（ディスクシステム）にも同様のことがいえるだろう。

昨年の対戦ゲームの流行が『ぷよぷよ』を甦らせた。アーケード版として、そして女性にも好かれるキャラクターゲームとしてである。

◀記念すべき『ぷよぷよ』第一号はMSX2版。最近、無事再版となった。めでたい

◀一躍ぷよぷよブームを巻き起こしたアーケード版（セガ）。音声の多さがウリなのだ

▲知る人ぞ知る幻のファミコン版（徳間インターメディア）。ディスクシステム用だったとはビックリ

▼ファミコン版はぷよぷよの形が人型など３種類用意されていた。マニアなら要チェック

◀メガドライブ版（セガ）。アーケード版ゆずりのアニメーション効果が楽しい一本

魔導伝説のルーツ

『ぷよぷよ』のルーツ（くんたきんて）、が、コンパイルの代表作『魔導物語Ⅰ－２－３』だ。もとはMSX$_2$版『ディスクステーション』からのスピンオフ。楽しい仕掛けやキャラ、音声サンプリングがウリの名作RPGだった。

▶ＭＳＸ２版『魔導物語』。主人公アルルの成長に合わせて、３本のシナリオが楽しめるお得なセット

◀こちらは98版。キャラはシリアスな絵柄に描き換えられているが、ひょうきんな演出は健在

◀こちらも４モードそろったゲームギア版（セガ）。コチコチのぷよぷよが涙を誘うぞ

第2章 文化現象としてのぷよぷよ

以上の過程でゲーム文化に、しっかりと根を生やした『ぷよぷよ』であるが、もちろん日本にもともと『ぷよぷよ』を受け入れる土壌が存在していたことに疑問の余地はない。まるくってぷよぷよした、あるいはゼリー状の文化遺産は日本中にウヨウヨしているのだ。それらが今、落ちモノパズル『ぷよぷよ』という文化の形に集結したといっても過言ではない。ぷよぷよ文化は未だ進化の途中にある。「ぷよぷよレディースカーニバル」で飯島愛、細川ふみえという異文化と出会い、一段とパワーアップ、新展開を見せるはずなのだ。

◀昨年、六本木ＧＩＧＯで行われた「ぷよぷよレディースカーニバル」。「おっぱいぷよぷよ」モード登場か

落ちモノパズルの文化

◀ロシア生まれの名作『テトリス』（ＢＰＳ）も『ぷよぷよ』誕生の布石だった？

ぷよぷよ文化遺産群

「ぷよぷよ」はゲームだけに非ず。食文化で、玩具（しかもコチラは海外へ進出中）で、はたまた肉球までも、いたるところでぷよっている。

▲食文化のぷよぷよ、グミキャンディー＆ビッグな「阿寒湖まりも羊羹」

▲ひんやりしたスライム（ツクダオリジナル製）、＆台湾製の類似品群

▲なんと『ぼのぼの』にも出演していた。ぷよぷよは動物界にも進出か

シュヴァルツシルトⅣ THE CRADLE END

●工画堂スタジオ ☎03(5373)0195／PC98VX／12800円(税別)／発売中

シュヴァルツシルト銀河の戦乱のドラマを描くシナリオSLGの最新作『Ⅳ』がついに登場！今回は序盤戦の乗り切り方をはじめ、戦闘と外交にポイントを絞った攻略法をレクチャーする！

最初の一手はどう動く?

舞台となるバルディス星系は、銀河の中心部で覇権を争う有力国家群、「八強国」のうち３つと境界を接している弱小星系だ。

しかし、バルディスの中心に存在する封印星域を守護する役目を星系の各国家が担っていたため、周囲の国家もバルディスを一種の不可侵地帯として扱っていたので長い間平和が保たれていた。だが、バルディス内の国のひとつ・レビルレントが隣国ウルカフィに侵攻を開始したことから、長きにわたる平和が崩れさり、戦乱の時代の幕が開いたのだった……。プレイヤーの国ヤングリーフは、序盤から侵略の危機にさらされるウルカフィの同盟国なので、否応なしに戦いに直面することになる。

ヤングリーフの同盟国にはウルカフィのほかに古くから友好関係にある戦闘国家ウィルソードがいるし、盟主国家ベルセリアも「侵略を始めたら、こっちもだまってないよ」とレビルレントを威嚇してくれてるから、味方は多い！

でも、そんな状況を承知で戦いを仕掛けてくるだけあって、レビルレントの戦力はかなりのもの。絶対的にこちら有利でもないのだ。

とにかく最初のうちは戦力の充実と、外交工作による同盟国の結束強化がポイントだ。まちがっても先手必勝とばかりにこちらから打ってでてはダメ！　それと何度も狙われるであろうウルカフィのピンチは何としてでも救ってあげること。見捨ててもゲームは進められるけど、裏切り者のレッテルを張られて、外交面でとんでもないペナルティを背負うことになるよ！

ベルセリア

星系の惑星のうち30%を領有する盟主国家。序盤の強い味方！

元首：ガーディー＝グリステオ

ウルカフィ

ヤングリーフの同盟国で星系中最弱小国家。全力で守ってあげよう

元首：イエナ＝ソフロニィ

レビルレント

この国のウルカフィ侵攻が戦いの発端！いつか必ず叩きつぶせ！

元首：エブネザー＝ムスドラグ

ヤングリーフ

『シュヴァルツシルト』シリーズの主人公である「光の真王」クレア＝ヤングリーフが治める国で、プレイヤーはこの国を担当して戦いに臨むのだ！

ウィルソード

ヤングリーフの古くからの友好国。高い戦力をもつ頼もしい味方だ

元首：ヴァルター＝ダンフォース

エセルフィン

ベルセリアの旧家の血を引く元首が治める伝統的な中堅国家だ！

元首：アゼイリア＝クリフト

オーブリク

先代元首の若い息子が跡を継いだばかりの星系No. 2の国家だ！

元首：フェルツ＝シャトナー

ヌイスハーマ

元首が光の伝説を信じていないのでヤングリーフを疑っているぞ！

元首：ステラ＝ワイッツェン

メイヨーラ

現在ビークノーズとやや仲の悪い中堅国家。戦乱の中どう動く？

元首：リスティア＝ノークロス

ビークノーズ

顔は恐いが有能な科学者である元首が治める星系一の工業国家だ！

元首：ベルモア＝ハバスティ

静かなる星系に今、動乱の嵐が駆け抜ける!!

『シュヴァルツシルトIV』のクリア条件はとにかく「敵を一掃すること」。でも、ただ戦えばいいというわけじゃない。

1回負けても後で態勢を立て直して勝利すれば何とかなるウォーSLGと違い、シナリオSLGである『シュヴァルツシルトIV』ではたった1回の負けが後々の展開にまで大きく響くので、何も考えずに戦いを仕掛けていると、負けたことによって星系の情勢が自分にとって取り返しのつかない事態になってしまうことも十分にありうる！　だからそう簡単には負けられないのだ！

したがって戦いは攻めてくる敵を退けるための防衛戦を中心に考え、こちらから宣戦布告して戦いを挑むのは、本当に「ここぞ！」という時だけだと肝に銘じておこう！

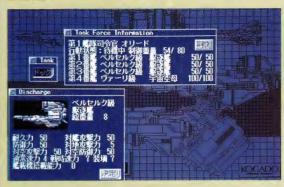
しっかり育てろ司令官!

戦場におもむく艦隊司令官は、それぞれ防衛戦が得意だったり、惑星攻略の名手などと個性派ぞろい。作戦に応じて使い分けよう。

前作同様経験を積むと司令官は成長するが、『IV』では「天才型」「大器晩成型」などと成長の仕方に特徴がある。さらにプレイヤーが司令官のどこを成長させるかを選ぶことができるのだ！

▶司令官はゲームが進むごとに増えていき最終的には20人に。さらに、すさまじい能力を持つ司令官もどこかに存在するとか?

今度の艦は打たれ強いぞ!

◀隻数のパラメータがないので『IV』の艦隊編成は「重量」で判定される。限界重量以内なら好きなように艦隊を編成できるぞ!

前作と大きく違うのは艦船ユニットの「隻数」のパラメータがなくなり、「耐久力」として処理されるようになったことだ。

前作では相手の攻撃で隻数が減ると戦闘力もどんどん低下していったけど、今度は何発くらってもよほど耐久力がなくならない限り戦闘力は低下しないから、思いきり戦えるぞ！

オートバトルで勝利をつかめ!

▲会談ではいろいろな選択を迫られる。慎重に対処せよ！

▼▶マップ上で移動位置を指定すれば艦隊は自動的に移動を始め、敵と接触すると戦闘開始だ！

ゲームが始まるといきなりウルカフィとウィルソードの元首から通信が入り、ウルカフィに攻めこもうとしているレビルレントにどう対処するかの会談が始まる。このような元首からの通信は重要な戦いの前兆と思ってまちがいない。いつ何どきこういう事態になるかわからないから、なるべく早いうちに戦力の充実を図っておこう！

他国から宣戦布告されたり、同盟国からの参戦要請だったり、自ら打ってでるなどきっかけはいろいろだけど、「機は熟した！」と思ったら一気に出撃だ。

敵の戦力が自軍よりも極端に上回っていない限り、戦闘はオートバトルにまかせておけば大丈夫！　各艦ごとに細かく戦い方を設定できるから、戦況や作戦内容、司令官の能力を考えて的確な命令を与えて、確実に勝利をめざそう！

うまく使おう空母&艦載機

空母に積んである艦載機は「対艦攻撃」「対地攻撃」「迎撃」の3種類の命令のどれかを与えると自動的に作戦行動に入り、独自に戦闘を開始する。その航続距離とスピードは全ユニット中最高なので、いわば艦載機は「強力かつ射程距離の長い攻撃兵器」なのだ。ただし、ゲーム内での扱いは他のビーム兵器などと同じでも、艦載機は消耗するから戦いが長引けば攻撃力も低くなっていく。さらに艦載機を積める唯一のユニット・空母自体の戦闘力は無いに等しいので、あまり空母を増やすと艦隊全体の戦闘力低下につながってしまうのだ。

扱いのむずかしい「空母&艦載機」だが、うまく使えば戦いはグンと楽になるぞ！

▲他の艦船にくらべて空母は重い！　艦隊編成で空母を増やすと戦艦などをあまり入れられないぞ！

イラスト／渡辺宏

ある意味では戦闘よりもずっと重要なのが外交。これでうまく立ち回っておくことが『シュヴァルツシルトⅣ』攻略のポイントといっても過言じゃない。地味でつまらなく見えるかもしれないけれど、これらの地道な積み重ねが勝利を呼びよせてくれるのだ！

外交で心に留めておいてほしいポイントは、まず見た目で相手を判断しないこと！　各国元首の中には「こいつは絶対悪役だ！」という顔の奴が何人かいるけど、じつは意外といい奴だったとか、その逆もあるのだ。だから見た目にまどわされずに各国の真意をつかむことが大切だ。

もうひとつが「時には力の外交を！」という点。味方を作るために最初のうちはつい下手に出てしまいがちだが、ある程度国力がついたら強気の態度も見せなきゃ相手になめられるぞ！

立ち回りが外交の決め手！

これが外交コマンドだ

参戦要請
安保同盟
通商条約
友好条約
講和条約

今回新しく増えたコマンドが「参戦要請」だ。これは読んで字のごとく「今度あの国と戦うから一緒にやろう！」と誘いをかけるコマンドで、戦いを楽にできるたいへん便利なものだ！

だけどそんなおいしいことがそう簡単にできるわけがない。勝てばいいけど負けたらよけいなダメージを受けるんだから、誘いをかけられた国にしたって、あっさり「よし、やりましょう」というわけがない。

参戦要請に限らずこういった外交コマンドを成功させるには相手国にたくさん「援助」をするのがてっとり早い。援助にも「資金援助」「資源援助」の２種類があるのだが、資源援助のほうが相手の印象の良くなる度合いが高いのでおすすめだぞ！

なお今回から各条約を「破棄」することもできるようになった。だけど、あんまりこれをやると印象が悪くなって、結果的に自分に不利になるよ。

▲外交の達人になれば戦わずして敵を退けることも可能。腕を磨いて極力無駄な戦いを避け、戦力を温存せよ

役所づくりが大切です

今回新登場の「行政府」は国力増強のためには欠かすことのできないコマンドだ！

敵の惑星を占領しても、惑星は戦いで荒れ果ててしまっていてそのままでは何の価値もない。

前作ではこういう惑星の開発もプレイヤーの仕事だったが、『Ⅳ』ではすべて行政府まかせ！

惑星に行政府を作れば自動的に資源を見つけたり、工業力を上げてくれるのだ！

◀お金はかなりかかるけど、それ以上の見返りを行政府はもたらしてくれるぞ！

情報戦を制覇せよ！

ただやみくもに条約締結を持ちかけたり援助をしたって外交はうまくいかない！　こまめな情報収集が大切なのだ。

情報メニューを実行すれば各国の外交関係や戦力、相手が自分の国をどう思っているかなど、さまざまな情報が入手できるから、これらをじっくり吟味して効率のいい外交を展開しよう！

◀刻々と変化する国際情勢を少しでも早くつかむことが外交での勝利につながるぞ！

戦乱の歴史はまだ終わらず…

シュヴァルツシルト銀河に繰り広げられるあくなき闘争と興亡のドラマを重厚に描き続けてきた『シュヴァルツシルト』シリーズ。

今回の『Ⅳ』で、その壮大な物語の核心にふれたことになるのだけれど、その後のシリーズではいったいどんなドラマが語られていくのか？ファンにとっては気になるところだよね。『Ⅳ』で『シュヴァルツシルト』は世界的に完結したので、これからは世界のより深い部分にふれていくストーリーが展開されるらしい。

予定としては「光の伝説」そのものにふれたものや、真王と108人の光の戦士たちの周辺の話。さらに、あのクラーリンの謎にせまる話や、まったく別の種族による侵略の危機なんてエピソードも登場するとか。

ほかにも本編よりスケールの小さな外伝なんかの予定もあるらしいので、『シュヴァルツシルト』ファンはとりあえず目の前の『Ⅳ』を思う存分楽しみながら新たなるドラマの誕生を期待して待っていよう！

OMAKE

各ウィンドウのバックに広がるのが「壁紙」と呼ばれるグラフィックだが、これを自由に変えることができるのだ！　これはゲームとは関係ないおまけなので、くわしくはソフト内のDOCファイルを読んでくれ！

◀好みのグラフィックを取り込んで使えるらしいぞ！

『シュヴァIV』に続いて、工画堂が放つ期待の新作『魍魎戦記MADARA』。開発作業も快調に進み、まもなくその全体像が明らかになりそうだ。そこで今月は、『MADARA』をプレイするうえで欠かすことのできない、重要キーワードをチェックするぞ。

魍魎戦記 MADARA 摩陀羅

●工画堂スタジオ☎03(5373)0195／PC98VM／価格未定／発売日未定

ギミックとチャクラの使いかたがポイント

「ギミック」と「チャクラ」。このふたつの言葉を知っているだろうか。原作コミックを読んだ人ならピンときたと思うが、このふたつの言葉は、『MADARA』の作品中に登場する重要なキーワードなのだ。RPGというと、西洋の中世をイメージした〝剣と魔法の世界〟を舞台にするのが定番になっており、『MADARA』のように、オリエンタルな雰囲気の漂う作品はめったに見られない。そんなわけで『MADARA』には、ごく普通のRPGとは異なる部分が多い。なかでもこの「ギミック」と「チャクラ」は、『MADARA』にしか出てこない特徴的なキーワードであり、ゲームの重要な要素でもある。みんながパソコン版『MADARA』を100%楽しめるように、このふたつの言葉をくわしく解説しよう。

ギミック 普段は体の一部だが、戦闘時には武器に

ギミックとは、簡単にいえば義手や義足のような〝作りもの〟のカラダのことである。しかし、普通の義手などとちがい、ギミックは装着した人間の「霊力」によって、あたかも本当の肉体のように自由に操ることができる。ギミックには、外見は体のパーツだが、内部に武器がしこまれた「戦闘(バトル)ギミック」や、残された肉体の細胞を培養して失われた部分をつくり出す「生体(バイオ)ギミック」などの種類がある。『MADARA』の主人公・摩陀羅(マダラ)は、ほとんど全身が戦闘ギミックで構成されている。

ゲームにおいても、聖神邪(セイシンジャ)、夏凰翔(カオス)といったキャラクターがギミックを装備しており、戦闘時に、ギミックを使った攻撃ができる。

▶ギミックの攻撃は、普通の武器の攻撃より強力だ

▲手を飛ばす、ギミック攻撃。これ以外にもさまざまな攻撃のできるギミックがある

チャクラ 神秘のパワーでさまざまな能力を発揮

▲チャクラのひとつ「アナハタ」を使えば、相手がどんなことを考えているか、心の中を読みとることができる

チャクラとは、人間の身体と高次元の世界(精神世界など)を結ぶ接点のことで、チャクラが発達することによって、人間は想像を超えた能力を身につけられる。原作コミックでは、チャクラは摩陀羅のパワーの源であるという、概念的なあつかいかたしかされていなかったが、パソコン版では、チャクラの存在を深く掘り下げ、チャクラ本来の働きや機能をふまえたシステム化が試みられる。ゲームに登場するチャクラは右のイラストのとおり。チャクラごとに名前と機能が決められているので、プレイヤーは状況に応じてチャクラを使い分け、イベントや戦闘を乗り越えていく。なお、9つのチャクラは、すべてのキャラクターが使えるわけではなく、チャクラの能力を使った時の効果も、キャラクターによってちがいがある。

ゲームに登場するチャクラ

- **アジナー** 霊視する。霊気や妖気を探査する。
- **サハスラーラ** 幽体離脱して、物体を通過し、空に上がることができる。ただしその間、メンバー全員が行動不能になる。
- **ヴィシュダー** 霊聴。念力の発動。
- **マニピューラ** 治癒(他人も)。物体を透視する。
- **アナハタ** 相手の心を読む、操る。予知する。
- **スヴァジスターナ** 精神活力の強化。気合いで他人を圧倒。
- **ムドラー** 手から霊力を放つ。物体に触れてリーディングする。手を霊的な剣にする。
- **ムラダーラ** 消耗した体力の回復。体力の強化。災難の回避。
- **マナプラーナ** 霊気を取り込む。その場の雰囲気を感じとる。

イラスト／田島昭宇、義見依久

●4月11日から、『MADARA』のラジオドラマが始まるぞ。詳しくは144ページを見よう!

テーブルトーク RPGパラダイス

今回のこのコーナーは、いきなり光栄のビックリするような新作ゲームを大紹介！　CDプレイヤーを利用した新機軸のRPG風ゲームの上に、ピッカピカの美少年たちが主役とくれば見逃せない！　ほかにも、テーブルトークRPGファンにはためになる情報でいっぱいだ！

ドラマCDでRPG、『水の守護神』

この『水の守護神』は、CDを使って遊ぶというちょっと変わったファンタジーゲーム。プレイの方法は、サイコロの出た目やキミの決断によってCDに用意された82のチャプターを選んでストーリーを進めていくというもの。いってみれば登場人物がプレイヤーに語りかけてくるゲームブックといった感じなのだ。

『水の守護神』　光栄☎045(561)6861
ゲームCD／3500円［税込］／発売中

繊細なタッチのイメージイラストにふさわしく、登場するキャラクターは人間の神官戦士、エルフの魔導士、そして有翼人の歌手という3人の美少年たち。しかも彼らの声は、アニメ『サイバーフォーミュラ』で人気の緑川光、置鮎龍太郎、速水奨といった声優さんが担当している。なにより驚きなのは、このゲームの発売はなんとあの〝光栄〟ということ!!　光栄といえば思い浮かぶのが歴史SLGで暴れ回るヒゲづらの親父どもだけど、このゲームでは今までとひと味ちがったイメージで迫っているのだ！

キャラクターたちのドラマ仕立ての会話を聞きながら、モンスターと戦ったり財宝を手に入れたり。展開しだいで物語の結末も変わるから、何回でも繰り返し楽しむことができるぞ！

◀人間の神官戦士、帝門祥雪（声：置鮎龍太郎)。傷の治療もできるという頼りになるヤツ

◀登場キャラクターの一人、紅雪（声：速水奨)。有翼人の歌姫ということだけど、あんた〝姫〟じゃないだろ

New Line Up

RQ(ルーンクエスト)ファン必読！『トロウルパック』

『ルーンクエスト』の背景世界であるグローランサにおいて、狂暴さと強さで知られるトロウル。謎とされていたその生態を含め、トロウルたちのすべてがわかるサプリメントが『トロウルパック』だ。まず、トロウル・キャラでプレイしたい人のために、キャラクター作成ルールを用意。さらにトロウルの社会組織や信仰、習慣といった、情報も満載だ。また、いままであきらかにされていなかった〝神々の時代〟や〝混沌戦争〟といった事件について、トロウル族の神話という形で初めてこまかい解説が登場。まさにグローランサを知るために必読のサプリメントなのだ。同時収録のトロウルキャラ向けシナリオや、トロウル専用キャラクターシートで、プレイもすぐにできるぞ！

『トロウルパック』ホビージャパン☎03(3354)9341／サプリメント／4800円［税別］／発売中

待望のWH(ウォーハンマー)リプレイ集『破壊の剣』登場！

ゴブリンをはじめとする、混沌の軍勢に襲撃された街・シャンディゲール。燃え上がる街からの脱出のさなかに、瀕死の王より1本の魔剣を託されたことから、冒険者たちのあらたな物語がはじまる……。

ウォーロック誌上で連載、好評を博したウォーハンマーRPGリプレイが、単行本となって登場する。その記念すべき1冊めがこの『破壊の剣』なのだ。筆者はおなじみグループSNEの友野詳。一見難解なウォーハンマーRPGを、気楽にプレイスタートできるような副読本として書いているから、初心者でも、じゅうぶん楽しめるぞ。さらに、各章ごとに、初心者ゲームマスターのためのシナリオメイキング講座や、NPCのデータも収録されて、いたれりつくせりなのだ。

RPG REPLAY　WH
破壊の剣
ウォーハンマーRPGリプレイ(1)
友野 詳著

『破壊の剣　ウォーハンマーRPGリプレイ(1)』社会思想社☎03(3813)8101／サプリメント／720円［税込］／発売中

プレゼントのお知らせ＆おたより募集

このコーナーで紹介している商品を、それぞれ3名にプレゼント！　アンケートハガキのプレゼント欄に、希望商品をひとつ記入して応募してね。

また、特集してほしいこと(『セーラームーン』のゲームの紹介をして、など)の希望もお待ちしてます。あて先は〒101　東京都千代田区神田神保町2の22の11　カンナビル　メディアワークス　電撃王編集部テーブルトークRPGパラダイスまで。

brother

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSION CITY

禍々しき気に満ちた近未来都市(まち)、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者(ダイバー)"天人(アマト)"は、人民警察(ウターポリス)の対魔特別攻撃班(デモンバスター)に属する女、"美紅"と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃(ブラスター)を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった…。

サイバーパンク!!
超伝奇RPG「幻影都市」

■8等身キャラクタ採用 ■キャラクタ演出革命!!
■ジョイパット&マウスオペレーション可能
■VRシステムVer .Ver2.5搭載 ■MIDI対応

FM TOWNS(3.5"2HD×8)
パッケージ価格 ¥9,800(税別)
X68000 (7枚組)
TAKERU価格 ¥6,800(税込)

■対応機種/X68000版・FM TOWNS版
要2MB以上のメモリー
■制 作/TAKERUソフト

■宇宙に存在する万物の秩序と調和を支配する『数』に着目し、この『数』の力を使って人の運命を読み取る呪法を数秘術といいます。「お姉さんの占い館」は、この数秘術を用いた占いに定評のある'国立'の母こと亜麻木圭汞(あまぎ・けいこ)の監修により、数秘術に占星術のニュアンスを加味し、前世・運勢・相性・今日の運勢を占う斬新なスタイルの占いソフトです。
■4人の占い師のお姉さまが、あなたの知りたいことを悩殺ポーズで占ってくれます。高品位グラフィックで描き出されるお姉さまたちの端麗な占いの姿を、心ゆくまで堪能してください。

好評発売中

TAKERU価格 ¥2,900(税込)
■対応機種:PC-98VM/UVシリーズ
■企画・制作:ユーザーサイド

春の大ディスカウントキャンペーン実施中!

ハードが安くなればソフトも安くなって当り前!あの時買いそびれたあのソフト/高いからやめたあのソフト/がなんと大特価にて勢ぞろい/ 全85本一挙に値下げだ!

●PC98

TAKERU FLIP SIDE(アイオン) ¥4,500→¥2,900
LIBERTY(カクテルソフト) ¥2,900→¥2,000
クリムゾンIII(T&Eソフト) ¥4,800→¥2,900
ルーンワース「黒衣の貴公子」(T&Eソフト) ¥6,600→¥2,900
CYBER FIGHT(東宝) ¥2,900→¥1,200
クリスタルチェイサー(ウルフチーム) ¥2,900→¥2,000
新撰組(ウルフチーム) ¥5,900→¥2,900
天舞三国史(ウルフチーム) ¥7,500→¥3,800
天舞シナリオコレクション(ウルフチーム) ¥3,800→¥2,000
斬(ウルフチーム) ¥6,000→¥3,800
斬II(ウルフチーム) ¥6,000→¥3,800
アークスIII(ウルフチーム) ¥6,000→¥3,800
スパンオブドリーム(ウルフチーム) ¥7,800→¥4,800
D〜欧州蜃気楼(ウルフチーム) ¥8,500→¥5,900
SUZAKU(ウルフチーム) ¥6,000→¥4,800
ガイナロックwithみにまむSD(テクノグラード) ¥4,800→¥2,900
パンドラボックス(パンドラボックス) ¥4,800→¥2,900
天九牌スペシャル桃源の宴(パンサーソフトウェア) ¥3,600→¥2,900
天九牌スペシャル桃源の宴2(パンサーソフトウェア) ¥3,600→¥2,900
響〜HIBIKI(ファミリーソフト) ¥4,500→¥2,900
魔法少女りな(ファミリーソフト) ¥9,800→¥3,900
聖戦士ダンバイン(ファミリーソフト) ¥8,200→¥7,100
KIGEN〜輝きの覇者〜(リバーヒルソフト) ¥5,900→¥3,800
マンハッタンレクイエム(リバーヒルソフト) ¥7,000→¥4,800
リューヌ伝説〜時空の彼方(TAKERUソフト) ¥7,800→¥4,800
AIZA(エイジア)(ティールハイト) ¥4,900→¥3,800
アナザージェネシス完結編(ソフトプラン) ¥3,500→¥2,900
大海令(アートディンク) ¥8,000→¥5,900
ダブルイーグル(アートディンク) ¥7,000→¥4,800
南海の死闘(アートディンク) ¥6,000→¥4,800
ディスクバトラー(総合ビジネスアシスト) ¥6,000→¥4,800
ファイヤーアームズ(総合ビジネスアシスト) ¥6,800→¥4,800
鋼鉄の騎士(ジェネラルサポート) ¥6,800→¥4,800
鉄十字章(鋼鉄の騎士シナリオ)(ジェネラルサポート) ¥4,800→¥2,900
ファーストクイーンII(呉ソフト) ¥7,000→¥5,900
MERCURY2(マキシマ) ¥7,800→¥5,900
リップスティックアドベンチャー(フェアリーテール) ¥5,600→¥3,500
リップスティックアドベンチャー2(フェアリーテール) ¥5,400→¥3,500
ファーサイドムーン(アートディンク) ¥9,500→¥5,900
機甲師団(アートディンク) ¥9,500→¥5,900
栄冠は君に2(アートディンク) ¥9,500→¥5,900
関ヶ原(アートディンク) ¥12,800→¥7,800
スプレッド(総合ビジネスアシスト) ¥8,800→¥4,800
ソフトでハードな物語1&2(システムサコム) ¥15,600→¥3,800
38万キロの虚空(システムサコム) ¥9,800→¥2,900
セブン・カラーズ(ホット・ビイ) ¥7,700→¥3,800

●PC88

ファイナルクライシス(テクノグラード) ¥4,500→¥2,000
CYBER FIGHT(東宝) ¥2,900→¥1,200
LIBERTY(カクテルソフト) ¥2,900→¥2,000

●X68000

機甲師団(アートディンク) ¥4,800→¥3,800
ファーサイドムーン(アートディンク) ¥4,800→¥3,800
栄冠は君に(アートディンク) ¥4,800→¥3,800
A列車で行こうIII(アートディンク) ¥9,800→¥6,800
AIIIマップコンストラクション新マップ付(アートディンク) ¥4,000→¥2,900
AIIIマップコンストラクション(アートディンク) ¥3,000→¥2,000
NOBLE MIND(アルファシステム) ¥5,900→¥2,900
ロードス島戦記福神漬(ハミングバードソフト) ¥3,500→¥2,000
FSS・ティグナスの冒険(MNMソフトウェア) ¥2,900→¥1,200
アルガーナ(MNMソフトウェア) ¥3,800→¥1,200
リップスティックアドベンチャー2(フェアリーテール) ¥4,800→¥3,500
シュバルツシルトII(工画堂スタジオ) ¥5,900→¥2,900
ハイドライドIII(T&Eソフト) ¥4,800→¥3,800
幻獣鬼(T&Eソフト) ¥5,800→¥3,800
ルーンワース「黒衣の貴公子」(T&Eソフト) ¥6,600→¥2,900
DINOLAND(ウルフチーム) ¥4,900→¥2,000
超人(FIX) ¥4,800→¥2,900
スーパー上海ドラゴンズアイ(ホットビイ) ¥6,200→¥2,900
アクアレス(EXACT) ¥7,000→¥4,800
オルテウス2(ウィンキーソフト) ¥4,800→¥2,900
スタートレーダー(TAKERUソフト) ¥4,800→¥2,000
マジカルショット(MNMソフトウェア) ¥4,800→¥2,900
シューティング68KGAMESグランプリ(アモルファス) ¥3,000→¥1,500
シューティング68KGAMES優秀賞2作(アモルファス) ¥3,000→¥1,500
天九牌スペシャル桃源の宴(パンサーソフトウェア) ¥3,600→¥2,900
天九牌スペシャル桃源の宴2(パンサーソフトウェア) ¥3,600→¥2,900
ダイナマイトデューク(ヘルツ) ¥8,800→¥3,800
ジェミニウイング(システムサコム) ¥8,800→¥2,900
メタルサイト(システムサコム) ¥8,800→¥2,900
アトミックロボキッド(システムサコム) ¥8,800→¥2,900
ソフトでハードな物語1&2(システムサコム) ¥15,600→¥3,800
38万キロの虚空(システムサコム) ¥9,800→¥2,900
闇の血族 上、下(システムサコム) 各¥8,800→各¥2,900

●FM-TOWNS

SST GAMES 1〜6(アモルファス) ¥3,000→各¥1,500

●MSX2

エストランド物語(MEDO) ¥3,500→¥2,000
スーパー上海ドラゴンズアイ(ホットビイ) ¥6,200→¥2,900
リップスティックアドベンチャー(フェアリーテール) ¥6,800→¥3,500
クリムゾンII(T&Eソフト) ¥7,200→¥2,900
ソーサリアン(日本ファルコム) ¥6,800→¥4,800
2021SNOOKY(アトリエタカ) ¥4,000→¥2,900
パラメデス(ホットビイ) ¥2,900→¥1,200
天九牌スペシャル桃源の宴(パンサーソフトウェア) ¥3,600→¥2,900
天九牌スペシャル桃源の宴2(パンサーソフトウェア) ¥3,600→¥2,900

●J3100

銀河(システムソフト) ¥5,600→¥2,900
スーパー上海ドラゴンズアイ(ホットビイ) ¥6,200→¥2,900

※価格はすべて消費税込みの価格です。

ブラザー工業株式会社 〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)5203-7133
大阪営業所(06)252-4234

通信販売
通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます

TAKERU CLUB会員大募集!

今月はSLGリプレイ・スペシャルとして、『覇王伝』マルチの醍醐味を心ゆくまで味わってほしい。さらに、知る人ぞ知る名作SLG、『ロードオブウォーズ』を紹介するぞ！

信長の野望 覇王伝

●光栄☎045(561)6861／PC98VM／12800円（サウンドウェア付15200円）（税別）

編集部良識派の猛反対を押し切ってめでたく発進した『信長の野望・覇王伝』リプレイ。今月は、サバイバル競争激しい東日本情勢に新たな展開が……!?

先月は西日本勢の躍進が目立った。そのなかでもみごとな変身を遂げたのは毛利茶水。彼はスタート直後から、積極的な攻勢を試みた。「序盤からこんなモノはいらん」とばかりに鉄砲を売り払い、資金をつくって軍団を充実。結果として尼子領をはじめ、7城奪取という快進撃。これに対して近畿のイヌボン三好も健闘した。はじめの四カ月こそ軍事行動不能であったが、三好の底力を徹底活用して、後半三カ月に摂津を攻略、さらには四国へ進出して茶水と同じく7城奪取を成し遂げた。西日本の両雄、怒濤のごとく領土を拡大した結果、問題となるのが境界線。「来島砦を除く四国は貴殿にあげるから、九州領有を認めよ」と不戦同盟を提案する茶水に対して、イヌボンは四国完全領有を主張する。そして伊予を取られては一大事、とばかりににらみ合う。両雄の間にはたして妥協は可能なのだろ〜か？

東日本の情勢は、なんといっても武蔵・相模を拠点とする北条四谷と越後の南姫の関係が焦点となる。両雄を隔てるのは上野の3つの城のみ。両者とも近い距離にあり、序盤から戦端を開けば、共倒れになること必至であった。そこで四谷は、「共倒れを防ぐため、上野、北信濃を中立地帯として同盟を結ぼう」と持ちかける。北条四谷は尾張の織田秋葉原と（利害を超越した）犬猿の仲である。秋葉原、南姫が手を結び、自分に向かってくるという〝最悪のシナリオ〞を何度も考えただろう。それゆえ戦略的に有利な立場にたつ南姫は中立地帯創設には同意しながらも、同盟には応じず。四谷にとっては頭痛のタネを残す。かたや四谷の宿敵ともいうべき織田秋葉原、序盤から反四谷の態度を鮮明とする。まず国力を蓄えるため近畿方面へ伸び、イヌボン三好との〝近畿分割交渉〞に成功、同盟を結んだ。「け、軽率な……！」とイヌボンをとがめる四谷、してやったりとニンマリ笑う秋葉原、東日本にようやく激動の風、吹かんとす！

〝運命の破魔矢〞なのだ

群雄たちの戦国人生は吉凶半ばする〝運命の破魔矢〞に支配されている。神聖にして、不可侵の破魔矢の意志に逆らう者は「逆賊」の汚名を着せられるのだ。これすなわちギリシャ悲劇的世界観に基づいているわけなんだな！

イヌボン三好、突如！として茶水に宣戦布告!!

’51年9月、イヌボン三好は、茶水軍による来島砦占領を不服として、突如、宣戦を布告せり!

「わしは東へ向かうゆえ、イヌボンは西へ行くのじゃ」との秋葉原の言葉は、イヌボン三好にとって値千金の重みを持った。秋葉原と茶水、どちらを信じるべきか？　迷ったイヌボンに秋葉原との同盟を決意させたのは茶水軍の来島砦侵攻であった。茶水、目前の勝利に酔いしれて、イヌボン三好の感情を考えなかったふしがある。この砦では茶水にとってもイヌボンにとっても戦略的に重要な位置にある。これを事前の相談もなくわがモノとした茶水に、イヌボンは「四国はわたしのモノ。だから来島砦を返せ」。ただちに撤兵しなければ宣戦を布告すると宣言。これに対して茶水は「やめろ、早まるな！」となだめながらも砦の守備を強化する。そして……!?

来島砦はわたしのモンだぞ!

◀来島砦を除いて四国領有を認める……なんてのは人をなめたムシのよすぎる話だ。茶水とつき合っていると、これからきっとだまされるだろ〜から、秋葉原と同盟を結んでいるうちに叩いておきたいわけ。戦争じゃ！

な、なんてたわけたことを…

▶来島砦は毛利にとっては〝生命線〞。こちらとしては将来の危険を防ぐ意味で占領したわけなのだ。これはあくまでも予防措置、防衛措置であって、イヌボンを攻撃しようなんてまったく考えていないのだ。早まるな。話せばわかる！

▲小早川隆景VS十河一存の一騎打ちとなった来島砦攻防戦は、兵の訓練度、武将能力に優る茶水軍に軍配！

イラスト／盛本康成

北条四谷、東西にぐぐっと触手を伸ばす!!

1551年 9月(承後)

関東制覇に"めど"をつけた四谷の目前に、駿河の金山。四谷に金山、猫にかつおぶしい!

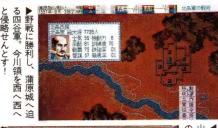
織田秋葉原とは(男の意地をかけた？)敵対関係にあり、同盟提案するも南姫から、はかばかしい返事を得られぬ北条四谷、「ならば、力をもって威圧するしかない……それには金だ、金山だ」とばかりに駿河へと侵攻。この動きを見た秋葉原は、四谷を威嚇するよ〜に、「フッフッフ、今川の主力を掃除してくれるとはごくろ〜なやつじゃ。今にそちらへお邪魔するんで、首を洗って待ってるのじゃ」。

といいながら、なお東進への道は遠く、当面の作戦として、主力をもって南近江へ侵攻。近江平定への意思を示した。秋葉原はさらに、このとき、大聖寺攻めの準備を進めていた南姫に、「同盟を結んで、ゆくゆくは四谷領を分割するんだわさ」と、四谷最大の〝悪夢〟というべき二正面作戦を提案する。さて、南姫は秋葉原、四谷、どちらを同盟者に選ぶのか？

金山を奪って国力UP!

◀同盟するか、敵対するか？　南姫の態度が気になる。ここは最悪の事態に備えるため、駿河の金山を奪って国力アップを図るのだ！

▶野戦に勝利し、蒲原城へ迫る四谷軍。今川領を西へ西へと侵略せんとす！

◀武田の援軍であった山本勘助、じつは今川の捕虜になっていた

『覇王伝』リプレイ年表その③

1551年9月

茶水、イヌボン交渉事実上の決裂。イヌボン三好、十河一存に来島砦侵攻を指示す

●イヌボン三好、伊予・来島砦侵攻

毛利茶水軍、勝利す

●毛利茶水、備前・砥石山城攻略

●北条四谷、駿河・蒲原砦攻略

●同、常陸・水戸城攻略

●同、下野・唐沢山城攻略

●秋葉原、南近江・日野城攻略

織田秋葉原、南姫に同盟を申し込む。四谷領分割を提案する

●南姫、加賀・大聖寺城攻略

北条四谷、南姫に、「秋葉原に南北近江をみすみす与えるのはヒトが良すぎるよん」と忠告。これに対して、南姫、答えず。このころ、病身のミカド登場す

これぞ天罰!? 西日本情勢、粛として動かず!

1551年 10月〜12月

えいやっとばかりにミカドが放った矢にイヌボン青ざめる、「へ、閉門蟄居だなんて……!」

1551年10月「運命の破魔矢」

毛利茶水	㊙神様休憩(花)軍事コマンド禁止
北条四谷	㊋上洛命令
織田秋葉原	㊌神様休憩(月)取引コマンド禁止
南　姫	㊍調略成功
イヌボン三好	㊎閉門蟄居

'51年10月の破魔矢はイヌボン〝閉門蟄居〟、茶水は〝神様休憩(花)〟と両雄、最悪の事態を迎えることとなった。「やっぱり破魔矢はプレイヤーの自主管理にしましょ〜よ！　自分の運命は自分で決めたい」と未練げにいう茶水に対して、ミカドは笑っていわく、「毛利は最近、戦争ばっかり行っているゆえ、平和の神様が天罰をくだされたのじゃ」。そして、「献金しますから、指示を解除してちょ」と懇願する茶水に対してひとこと、「だめ、東日本の連中がも少し成長するのを指をくわえて見物してたもれ」と意地悪く宣言する。むろん、イヌボンも右に同じ。

これに感謝するのは東日本三人衆。内心では序盤から突っ走る両人に脅威を感じていたらしい。というわけで、まずは秋葉原、戦力を整え、10〜11月の2カ月間に観音寺、宇佐山城をたて続けに落とし南近江を平定。さらに別働隊は鳥羽城を攻略。一方、宇佐美定満率いる南姫の北陸方面軍は一乗谷、金ケ崎城を連取した。

秋葉原、南近江に乱入!!

◀六角軍、思ったより手ごわく野戦にて損害を受ける。しかし、もはや観音寺城攻略は時間の問題！

別働隊は伊勢を統一！

◀勝家を活用しない手はないわさ、と秋葉原。勝家を中心に軍団を編成。鳥羽城攻略で伊勢を統一！

今川義元、生け捕ったりぃ!

◀駿府城を攻略した四谷。「今川義元を逃すと厄介ゆえ、ここは当然、斬る！」

南姫、朝倉家を滅ぼす！

◀金ケ崎城攻防戦終わる。雪で移動力は低くなるし、火攻めは効かないし、大変な戦さだったのだ

1551年 10月〜12月

拡大に次ぐ拡大!東日本三人衆、活発に動く!

西日本に合戦の火は絶え、代わって注目の的となったのが東日本情勢である!

さて、東日本No.1を自認する北条四谷、10月現在4個軍団(1個は川越城にて編成中)を有する。2個軍団を北関東攻略に、残るひとつを東海方面へ充てる。まずは順調な拡大ぶり。

四谷:というわけで、小山城攻略……と。(ミカドに向かって)陛下、忠誠を誓いますから、関東管領の官位を頂けるとうれしいなあ。

これは四谷流心理戦術。じつのところ官位なぞ、なんの役にも立たぬが、それなりにうれしいモノ。ミカドに接近してライバルたちを焦らせようという魂胆である。これに対して……。

ミカド:わしはまだリプレイに参加したばかり。官位はも少し成り行きを見てからだな。

南姫:関東管領ならわたしも欲しい。

四谷:(再度、南姫にチャレンジ)だからさ、わたしと同盟を結べば、関東管領は譲るよん。

秋葉原:フッフッフ、南ちゃん、甘い言葉に乗るのはダメじゃ。んなことより、北条を野放しにすると、あとあと苦労するんだわさ。

南姫:そうねぇ……。ど〜しようかな?

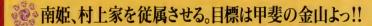
と、いいながらマウスをさばく南姫の〝つぎの一手〞に群雄たち、アッと声を上げる。なんと!南姫は北信濃の村上家を従属させたのである!

四谷:ズ、ズルイぞ! 北信濃は中立地帯だぞ。

南姫:(ふふふ、と笑って)あら、攻めなきゃいいじゃない。博士もやってみれば?

と、春日山城にて編成した1万3千を率いて、武田領、南信濃に進撃。深志城を攻略した。さらに南姫は、金山のある甲斐・若神子城へ。

南姫に武田領を食い荒されてはかなわぬ、と四谷も武田領内への侵攻を決意。宇都宮城を攻略したばかりの北条氏邦軍をもって甲斐・岩殿山城へ侵攻した。かくして、四谷、南姫の〝武田領切り取り合戦〞は幕を開けたのである……。

南姫、村上家を従属させる。目標は甲斐の金山よっ!!

読者軍師・利兵衛、および古川雅彦の献策により、南姫は村上家への〝威嚇〞を決意。奇手である!

村上義清、屈服す

◀義清しぶしぶ従属したってところだ。哀れであるな!

◀満を持して南信濃へ。緑色は援軍の村上義清。こきつかわれてるな!

東北へも、ツバつけちゃお!

▶南姫は東北へも一軍団を派遣。予想される四谷の東北侵攻に先んじての作戦である

秋葉原はさらに北近江へ!

◀近江の平定が、秋葉原の当面の関心事。平定なったあかつきには晴れて東海道を東進!?

榊涼介のおすすめ

SLGこの1本!!

知る人ぞ知る傑作『ロードオブウォーズ』

●システムソフト☎092(722)4857/PC98/絶版

わたしのお気に入りSLGベスト3に入れてもいいのがこれ。このゲームは架空の戦場を、部隊を率いて転戦するキャンペーンもの。自軍の人材、兵器の成長を見るのが楽しい!

発売後、はや5年 そろそろ第2弾求む!

◀兵器の質、そして指揮官の能力が勝敗を分ける。マップをクリアするごとに兵器の成長やら、捕虜になっていた指揮官救出やら、ご褒美が出るのがとってもうれしい

軍師の広場 電撃学校

今月は第1期任官者を発表するっ!

●南姫陣営
正:本多隆弘 駿河
正:利兵衛 尾張
副:大和田徹 常陸
副:戸次鑑連 肥後
副:近衛高彬 京
副:嵯峨美高 武蔵
副:吉川雅彦 播磨
副:河村智 遠江
副:諸葛信 唐土
副:佐藤司 尾張

●イヌボン三好陣営
正:島倉清宗 播磨
正:史侯亮 京
正:沖本一雄 武蔵
副:令王呼満 豊後
副:奥庭鶏 出羽
副:弘中直兼 周防

●織田秋葉原陣営
副:九鬼 武蔵
副:永井智弘 豊後
副:ドライドX 伊勢
副:支那野唐龍 越中
副:田中紀之 河内
副:熊田虎吉 筑前
副:景山隆景 安芸

●毛利茶水陣営
正:司馬遼 上野
正:原田甲田守 安芸
正:霧葉冬弥 河内
副:安藤守就 尾張

●北条四谷陣営
正:上城勘兵衛 相模
正:田中康之 下総
正:高橋弥七郎 摂津
副:二瓶幻斎 播磨
副:奴賀照康 上総

各陣営とも引続き献策を募集する。名案卓説を送ってくれた人は〝正〞軍師に採用。〝副〞軍師に選ばれた人は正軍師昇格を目指せ!

宛先は電撃王編集部「軍師の広場 電撃学校」係まで。

西日本勢、つかの間の平和なんである！

▲両者とも９月ひと月の動き。イヌボンは来島城を攻めるも、質に優る茶水軍の前に挫折。かたや茶水は備前へ進撃、砥石山城を攻略。結果として茶水はプラス１城、イヌボンはゼロ

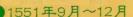
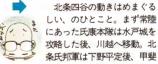
織田秋葉原、ぐぐぐっと躍進す！

▲スタート直後はあまりパッとしなかった秋葉原だが、日野→観音寺→宇佐山→朽木谷城とたて続けに攻略、近江平定へ王手をかける。鳥羽城も得て、今回はプラス５城の大躍進！

四谷、南姫、利害調整難航か？

'51年12月を終わった時点で、北条四谷と南姫は甲斐の国を分割、互いに有力な軍団を送り込んでにらみ合う。四谷が、「中立地帯と定めた以上、当然、軍団の通過も許されない」と南姫の北信濃通過を非難すれば、南姫は、「攻撃しなきゃいいの。博士の非難は筋ちがいよ」と反論両者の間に険悪な空気が流れる。

◀風魔小太郎は火つけ要員。ふふふ、燃えろ燃えろ！

1551年9月～12月

北条四谷の動きはめまぐるしい、のひとこと。まず常陸にあった氏康本隊は水戸城を攻略した後、川越へ移動。北条氏邦軍は下野平定後、甲斐の２城を攻略。さらに氏照軍は東海方面へ、駿河の２城を落とす。今回は城攻略数プラス８と、さすがに大北条の貫禄！

四谷に負けじと、南姫軍は宇佐美定満軍が、越前を平定（マップ外）。さらに加賀から春日山へ移動した南姫の本隊は同盟領を通過して南信濃へ。深志城そして甲斐・若神子城を攻略した。また、柿崎景家率いる東北方面軍は出羽２城を攻略。結果として城攻略数はプラス６！

『覇王伝』リプレイ年表その④

'51年10月	●北条四谷、下野・小山城攻略 ●同、駿河・駿府城攻略 ●秋葉原、南近江・観音寺城攻略 このころ、南姫は軍の編成中
'51年11月	●北条四谷、下野・宇都宮城攻略 ●南姫、越前・一乗谷城攻略 南姫、北信濃・村上氏を従属させる。同盟領を通過し、南下す ●同、南信濃・深志城攻略 ●同、出羽・秋田城攻略 ●秋葉原、南近江・宇佐山城攻略 ●同、伊勢・鳥羽城攻略
'51年12月	四谷、東北遠征を志すも、葦名氏と同盟を結んでいることを失念す。しばらく葦名氏との同盟堅持を決意、ほこ先を甲斐へ ●北条四谷、甲斐・岩殿山城攻略 ●同、甲斐・躑躅ケ崎館攻略 ●南姫、越前・金ケ崎城攻略 ●同、出羽・横手城攻略 ●同、甲斐・若神子城攻略 ●秋葉原、北近江・朽木谷城攻略 秋葉原、紀伊攻め不可能となる

場外乱闘 秋葉原、イヌボンに同盟を要求

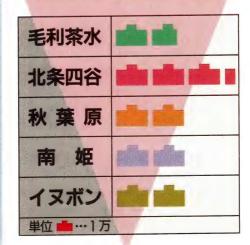
同盟国・三好領を通過し、紀伊・雑賀寺城へ攻め込もうとした秋葉原、「しまったわさ！」と吠える。イヌボンとの同盟は口約束。領内通過には、コマンドで同盟を結ばねばならぬ。そこで秋葉原、〝正式な〟同盟をイヌボンに要求するが……!?

これがモンダイの雑賀寺城
領内通過不可能の

同盟申し込みに来てほしいわさ

◀同盟は正式に行なわなければ意味がないのじゃ。わしは働き過ぎで気合いが足らんゆえ、イヌボンのほうから外交交渉に来てほしい。イヌボンは堺、わしは紀伊の雑賀寺と、鉄砲生産地を分け合うのは決めたことだわさ

わたしは閉門蟄居の身なのだ

▶わたしは今、〝閉門蟄居〟の身だから、コマンドを指示することができないんだわ（秋葉原、納得）。蟄居が解けたら、きっと外交使節を送るから待っててちょ～だい。それにしても秋葉原ってあわてモンだよね

今月のお題 **倉庫番**

●シンキングラビット☎0797－73－3113

「倉庫番パーフェクト」「倉庫番リベンジ」はともに6800円(税別)。移植作品は多数あり。

パズルゲームの超ロングセラー

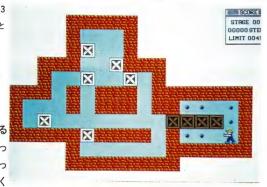
みなさん、元気でやってますか？ 私は花粉症だもんで、苦しみながらこの原稿を書いてます(泣)。でも、この原稿が印刷物になる頃には、きっと花粉症の症状もおさまって、平穏な日々を送っているはずで……いや待て、来月号の原稿を書いてるな(笑)。それしても毎年毎年、花粉症には悩まされますな。(この苦しみを知らない人には、ぜひ分けてあげたい！)

前回はごく最近のゲームの『トキオ』をお題に選んだけど、今回はものすご～く古いゲーム（今でも現役だけど）である『倉庫番』をお題に選んでみた。世の中には、それこそ数え切れないほどのパズルゲームがあるけれど、この『倉庫番』は、私が遊んだパズルゲームの中で、もっとも楽しかったパズルのひとつなのだ。

『倉庫番パーフェクト』や『倉庫番リベンジ』など、最近の『倉庫番』のパッケージやディスクラベルに〝SINCE 1982〟と書いてあるのを知っているだろうか。この言葉が意味するのは、『倉庫番』シリーズは1982年にスタートしたよ、ということだ。今年が1993年だから、『倉庫番』シリーズは、なんと11年も続いていることになる。SLGやRPGのシリーズならばともかく、パズルゲームが10年以上も人気を継続しているというのは驚きである。しかも『倉庫番』は、パソコンはもちろん、ファミコン、PCエンジンなどのTVゲーム機や、ゲームボーイのようなハンディゲーム機など、さまざまなマシンに移植されている。おおげさな言い方をすれば、『倉庫番』のソフトがないマシンを探すのが難しいほどだ。『倉庫番』がこれほど長い間、多くの人から愛され続けているのはいったいなぜだろうか。

『倉庫番』のおもしろさ

『倉庫番』の魅力は、どうすれば解けるか、眉間にシワをよせ、知恵をふりしぼって考えるときの充実感と、解法が見つかったときに感じる、目の前がパーッと明るくなるような開放感にあると思う。少なくとも私は、その感覚を味わいたくて『倉庫番』をやっていると言っていい。『倉庫番』のシステムはきわめてシンプルで、アクションゲーム性がない。だからこそ考えることに専念できるし、じっくり考えれば、かならず解ける。これが『ロードランナー』などのように、敵キャラがいるパズルゲームだと、解けたと思っても敵キャラに邪魔されてクリアできないことがある。これでは解法が見つかった喜びも、邪魔されたくやしさで帳消しになってしまう。アクションゲームが得意な〝反射神経型〟のプレイヤーは別にして、ほとんどのパソコンユーザーは、このような反射神経重視のゲームよりも、〝頭脳〟を使う遊びのほうに魅力を感じるはずである。テクニックいらずの、純粋な〝知的パズル〟だからこそ、『倉庫番』は多くのユーザーに愛されているのだと思う。

また、『倉庫番』のアクションが、「押すだけ」というのも大きなポイントである。プレイヤーは、荷物を押したら戻すことができないため、適当に操作したり、うっかり押しすぎてしまったりすると、クリアできなくなってしまう。それゆえプレイヤーは、1手1手、慎重に考え、操作しなくてはならない。この「後戻りできない」という心理的プレッシャーがあるからこそ、プレイヤーは常にドキドキしながらプレイできるのだ。このように、ゲームをおもしろくする要素である〝緊張感〟がしっかりと備わっている『倉庫番』がおもしろいのは、当然のことと言えるだろう。

ひと昔前のお話

私がはじめて自分のパソコンを手にしたのは、大学1年の冬だった。当時、最新機種として発売された「FM－7」(知ってる？)を、大学生協でローンを組んで買った。本体といっしょに『フリートコマンダー』(これまた古い！)かなにかを買って、夜通し遊んだ記憶がある。考えてみれば、そのときから私はまっとうな道を踏み外していたのかもしれない。

そのころのパソコンソフトは、カセットテープで供給されるのが普通だったので、プログラムをロードするだけで、軽く5分や10分はかかったものだ。しかも、ロード中にうっかりデータレコーダーを揺らしたりすると、すぐにピーッというビープ音が鳴り響いて、「Device I/O Error」が出た。エラーが出たら、当然、ロードは最初からやり直しで、ヘタをすると、プログラムのロードだけで30分くらい時間がかかることもあった。大の男が、プログラムのロードが終わるまでの数十分、息をひそめて、じっとモニタの前に座っているさまは、他人が見たら大笑いだったろう。

私がはじめて初代の『倉庫番』に出会ったのも、そんな昔のことだった。パソコンを買ったばかりで、しかもビデオゲームやパソコンゲームに熱中していた私は、ありとあらゆるゲームソフトをプレイしまくっていた。その当時は〝レンタルソフト店〟が全盛だった

ので、気軽にたくさんのゲームに接することができた（レンタルソフト店に関してはいろいろ問題もあるだろうが、当時、学生でビンボーだった私にとって、レンタルソフト店の存在はこのうえなくありがたいものだった）。そして、手あたり次第にプレイしていたゲームソフトの中に『倉庫番』があり、私はそのおもしろさのとりこになってしまったのだ。そして、使用マシンがPC−386（486マシンでないのが悲しい）になった今でも、『倉庫番』のファンなのである（天才認定証は持ってないけどね）。しかし、『倉庫番』に関する思い出は、いいものばかりではない。私は、初代『倉庫番』をプレイしたときに、次のようなショッキングな体験をしたのである。

思い上がりと挫折

現在の『倉庫番』には、300面を超える面数が用意されている。これに対して初代『倉庫番』の面数は、たったの20面しかなかった。この差に10年という年月の流れを感じずにはいられないが、この初代『倉庫番』の20面には、実はとんでもない〝ワナ〟が隠されていたのだ。

『倉庫番』という宝物を発見した私は、その魅力にとりつかれ、寝る間も惜しんでプレイした。そして、20面の半分である10面をクリアするころには、「どんな大作でも難問でも解いてやるぜ！」という、自信（思い上がり）さえ感じていた。そして迎えた11面、私の顔面は蒼白になった。「解けない！」のである。持てる知識、技術のすべてを駆使しても、その11面はクリアすることができなかった。何日も悩み続け、友人の知恵も借りた。しかし11面の荷物は、絶対に片づくことはなかった。10面をクリアしたときの自信はガラガラと崩れ去り、「たかだかこんなパズルが解けないなんて、オレは人間失格だ……」などと落ち込んだりもした（ちょいと誇張しすぎかな）。

しかし、11面に敗北したとはいえ、『倉庫番』に対する興味が失せたわけではなく、私は、12面以降の面をプレイしてみたいと強く思った。なんとか11面を飛ばして、先に進めない

◀片づける順番にも細心の注意を払わないとクリアするのは難しい

だろうか……。考えた私は、プログラムを改造することにした。当時は、ほとんどのソフトが〝BASIC〟で書かれていたので、ゲーム中、自由にプログラムを停止させることができたし、比較的簡単にプログラムの解析や改造もできた。私はプログラムに手を加え、解けない11面を飛ばして、12面をプレイできるようにした。そして待望の12面が表示され、私は大喜びでその面に挑戦した。ところが！その12面もクリアできなかったのである。私の目の前は真っ暗になった。一度思い上がったことを考えたぶんだけ、そのショックは大きかった。

「『倉庫番』は、オレなんかにゃ歯の立たない、高度なパズルだったのか……！」

私の両目から、大粒の涙がポロポロとこぼれ落ちた（うそ）。

11、12面に連敗し、完膚なきまでにたたきのめされた私は、「このゲームはもうあきらめよう」と、真剣に思った。

「でもその前に……」

私の中の好奇心がつぶやいた。

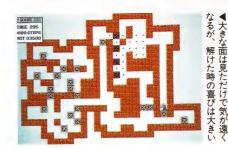
「最終面がどんなスゴイか見てみよう！」

11面や12面でここまで私を悩ませたのだから、最終20面はさぞかし難解だろう。そう考えたのだ。すでに「解こう」などという考えはなく、言ってみれば〝恐いもの見たさ〟のような心境だった。私はふたたびプログラムをチョイチョイと書き換えて、20面にジャンプするようにした。そして、目の前に表示された20面を見て、私は愕然となった。

ショックと怒りの20面

「なんだこりゃ？」

モニタに映し出された20面は、全体が壁で埋めつくされた奇妙な面だった。ところどころ、壁の虫食い穴のように荷物が置いてあり、ラビ君の周囲も壁で埋めつくされていた（正確な構成は憶えていないしソフトが手元にないので確認のしようがないが、確かに壁だらけだったのはハッキリ記憶している）。最初

◀大きな面は見ただけで気が遠くなるが、解けた時の喜びは大きい

は、プログラムをいじったせいでデータが破壊されたのだろうと考えた。

「全部壁じゃあ、動けないもんなあ……」

そう言いながら、テンキーを押してみた。すると、考えられないことが起こった。ラビ君の体が壁の方向にスッと動いたかと思うと、壁のグラフィックが消え、通路になってしまったのだ。さらにラビ君を動かすと、またしても壁が消えて、通路になった（わかりやすく言えば『Dig Dug』で穴掘りをしているようなもんだ）。だが、すべての壁が通路になるわけではなかった。なかには通り抜けのできない、普通の壁もあった。このとき、私の脳に電撃が走った。

「まさか！」

私はプログラムに再度手を加え、11面にジャンプした。そして、表示されている壁にラビ君を体当たりさせた。ほとんどの壁はごく普通の壁で、ビクともしなかった。しかし、たった1カ所だけ、20面と同じように、壁が消えて、通路に変わる場所があったのだ。

「これか！」

私はニヤリと笑った。つまり、見た目は壁だけれど、本当は通り抜けできるという〝ダミー壁〟があったのである。そして、このダミー壁が通路になったとたん、何度挑戦しても解けなかった11面を、いともあっさりクリアしてしまったのだ。絶対に解けないと思ってあきらめた面が解け、私は喜びを感じるとともに、大きな怒りをおぼえた。

「こんなトリック、ノーヒントでわかるワケがないだろう！」

とまあ、これが初代『倉庫番』をプレイしたときに起こった事件である。今ではもう笑い話でしかないのだけれど……。

老後の楽しみ？

さて、前述のように私は『倉庫番』が大好きである。しかし現在、『倉庫番パーフェクト』も『倉庫番リベンジ』も、ほとんど手つかずの状態で残っている。遊んでいる時間がないのと、没頭してしまう自分が恐いから手が出せないというのがプレイしていない理由なのだが、このままだと『倉庫番』が老後の楽しみになってしまいそうだ。ああ、もう少し余暇のある生活がしたい……（泣）。

イラスト、題字／中野豪

中村うさぎの書き殴り劇場

SOLITUDE

PSYCHIC DETECTIVE
SERIES FINAL

DAPSシステムやレイトレなど、いつも先鋭的な技術で話題を呼ぶこのシリーズ。だが、このシリーズの魅力は、そんな技術的な側面ばかりではない。人の心に潜む悪夢……ユングもフロイトも解明できなかった無意識の海底に、バックリ口を開けてるサイコワールド……あなた自身の中に存在する異世界の不可思議さ、恐ろしさを、このゲームは教えてくれる。

幼い頃、いつも同じ悪夢に悩まされて、眠るのが恐くなった経験はないだろうか。たとえばそれは、連続ドラマのような続きものの悪夢であったり、ストーリーや設定こそちがっても定番の怪物が登場する悪夢であったり、人それぞれであろうと思う。

わたしの場合は、キリキリと引きつったような笑いを浮かべたキツネ顔の男の夢だった。幼稚園くらいの頃である。あんまり頻繁に見たので、しまいには眠る前からなんとなく予感できるようになった。その夢を見る夜は、部屋の空気が電気を帯びたようになって、白い壁に極彩色に縁どられたそいつの影が見えるのだ。夢じゃなくて、ホントに現実に見えるのだ。こういうふうに書くと、なんか、ほとんど精神分裂状態の幻覚みたいだが、わたしは決してキ○ガイでもなけりゃ天才でもない、ごくごくフツーのどこにでもいるような子供だったのである。

ある程度の年齢になると、さすがにキツネ男の夢は見なくなった。が、いまでも時どき考える。あの男の正体はなんだったのか。幼いわたしの想像力が産み出したあの男は、いったい、なにを象徴していたのか。

フロイト派の精神分析医なら、その夢に性的な意味を見い出すかもしれない。もしかすると、わたしの封印された幼児期の記憶を探ることによって、キツネ男に結びつく恐怖の原体験を掘り起こせるかもしれない。たとえば、ものごころがつく前に、キツネに似た顔の男にエッチなイタズラをされたとか(笑)。

しかし、そんな事実はたぶんなくて、幼児のわたしがキツネ男の夢に凝縮させた恐怖は、もっとワケのわからない根源的なモノだったのだと思う。きっと、わたしに限らずすべての幼児が同じ恐怖を抱いてて、たまたまわたしはそれをキツネ男というカタチで表現したのだ。もしかしたらわたしは、抽象的なモノの象徴に動物を用いる傾向が強いのかもしれない。ペンネームも「うさぎ」だし。

と、このように、自分を分析するのは、とても興味深い作業である。なぜなら人間の心……とくに自分自身の心ほど、謎に満ちた世界はないからだ。魔法や架空のモンスターが登場するファンタジーより、未来の地球や惑星を舞台にしたSFより、もっとシュールで不可解な、しかも身近に実在する異世界。それが、サイコワールド(精神世界)なのである。

この「サイキック　ディテクティヴ」シリーズは、不可解な人間の心の中の異世界にダイヴする超能力者の物語である。彼は仕事柄、さまざまな人間の心の中を探索する。が、シリーズ中でも

AYA

降矢木の心の傷は、死んだ恋人・彩だった

謎の人物・神谷老人の心にダイヴする降矢木。だが、彼はそこで、死んだ恋人・彩に出会う。

物語の恐ろしさが、幻想的なアニメーションでますます引き立った名作。彩の手鞠が怪物に変身するシーンは印象的。

◀降矢木は恋人の死という心の傷につけこまれる

◀「一皮むけた気分よ」って本当にむくなよ(笑)

◀ここぞという場面でアニメが話を盛りあげる!

Nightmare

不思議な夢に呼ばれて再びサイコの旅へ!

毎夜、降矢木の夢の中に出現する金髪の少女。彼女は実在する人物なのか、なぜ降矢木に助けを求めているのだろうか。

レイトレで描かれた3Dシーンの、まるで夢のような奇妙なリアリティが秀逸だった!

◀事件を解くためなら内臓にだってダイブする!

◀第2作で登場した蘭香芳が事件解決に協力を!

◀見るからに怪しいぞ!本当にお前は牧師なの?

「SOLITUDE」●データウエスト☎06(968)1236/FM-TOWNS/上巻、下巻ともに12800円(税別)

っとも恐ろしかった（と、わたしが感じた）のは、シリーズ3作目の『AYA』であった。この作品のなかで、なんと彼は、彼自身の心の中に住む悪夢と対面してしまうのである。AYAとは、彼が死なせてしまった恋人の名前。彼は依頼人の心の中で彼女に出会い、パニックに陥る。これまで他人の心に住む悪夢と戦ってきた彼が、自分自身の悪夢に出会うや、たちまちコントロールを失ってしまうのだ。

他人より恐ろしいのは、自分が知らない自分である。いきなり凶器を振りかざす変質者よりも、空港に爆弾を仕掛けるテロリストよりも、夜中に突然ニヤリと笑いかけてくる鏡の中の自分を見てしまうことのほうが恐ろしい。「ドッペルゲンガー」は、そんな「もうひとりの自分」への捉えどころのない恐怖が産みだした幽霊だ。そして、シリーズの主人公・降矢木が出会った恋人AYAは、彼を責め続ける彼自身……すなわち彼のドッペルゲンガーだったのだ。

この世で一番恐いのは自分……だとすれば、幼いわたしをあれほど脅かしたキツネ男もまた、わたしのドッペルゲンガーだったのか？

わたしがなぜ、自分のペンネームに「うさぎ」という動物を選んだのか……それは、実をいうと、わたし自身にもわからないのだ。べつにウサギが好きなワケでもなく（わたしの好きな動物は猫だ）、もちろんウサギ年ですらない。しかし、なんとなく選んでしまった……この「なんとなく」がクセモノである。

わたしは無意識のうちに、幼い頃に悩まされたキツネ男の恐怖を、このペンネームに託したのかもしれない。そういえば、キツネはウサギを襲って食べてしまう天敵ではなかったか。あるいはわたしは、キツネの顔をしたもうひとりの自分を封印するために、この人畜無害の小動物をペンネームに選んだのかもしれない。ハイド氏を消そうとしたジキル博士のように……だが、ホントにわたしは、自分自身を封印できたのだろうか？

さて、「サイキック　ディテクティヴ」シリーズ最後の作品『ソリチュード』では、死んだと思っていたAYAが本当は生きていた……という、意外な事実が明るみに出る。もしも彼女が生きていたのなら、降矢木にずっとつきまとっていた心の傷……すなわち「俺のせいで彼女を死なせてしまった」という罪の意識は、すっかり晴れることになるだろう。しかも、彼女を苦境から救うことによって、贖罪のチャンスすら与えられるワケだ。いやぁ、めでたし、めでたし。

が、しかし、である。はたして降矢木は、ホントに救われるのだろうか？　わたしは、そうは思わない。人間の心の闇は、そんなに簡単に吹き払えるものではないからだ。彼はAYAという女の呪縛からは逃れられるであろう。だが、彼の心の中に住んでいたAYAは、現実のAYAではない。AYAの顔をした彼自身だったのだ。そして、自分自身から逃れられる人間なんて、絶対にいない。

死んだはずのAYAが生き返れば、彼の心の中のAYAも、ニッコリ微笑んで姿を消すかもしれない。が、彼のドッペルゲンガーは、また別の仮面を手に入れる……それだけのことだ。ドッペルゲンガーの正体は、呪われた自分自身である。降矢木が逃れようとすればするほど、ヤツは追いかけ、襲いかかり、牙をむくのだ。キリキリと引きつった笑いを浮かべながら。

あなたも、そしてわたしも、自分の心の中に潜む「呪われた自分」に一生、つきまとわれる。そいつは悪夢の中に現れるだけではなく、日常生活にもしばしば登場する。ある時は、あなたの大嫌いなヤツに憑依して。またある時は、恐ろしいことに、あなたの最愛の人に乗り移って。

愛することと憎むことは紙のウラオモテみたいなもんだから、あなたは常にそのふたつの感情に悩まされることになる。だが、覚えておいてほしい。あなたが愛し憎んでいる相手は、いつも呪われた自分自身なのだということを。

SOLITUDE（上・下巻）

◀今回は移動画面などで3Dレイトレーシングを使い、リアルなムードをもりあげるぞ

彩が生きていた!? 降矢木最後のダイブ！

降矢木の仕事の犠牲になって死んだ、恋人の彩。彼女の死は、降矢木の心にずっと影を落としていたのだが……なんと、彼女が生きているという情報が入った！　はたして降矢木は、自分自身を救えるか？

注目のシリーズ、いよいよクライマックス！

イラスト＆マンガ／ひぐちきみこ

瑠璃丸伝
当世しのび草紙
其の四
混乱裏柳生
こんらんうらやぎゅう
風華&
黒童子
あたしたちってさ〜〜〜
もしかしたら〜〜〜
なかよくなれるかもね
おたより募集中!
『瑠璃丸伝　当世しのび草紙』への応援や感想、イラストなどのおたよりを待っています。あて先は〒101　東京都千代田区神田神保町2の22の11　カンナビル　メディアワークス　電撃王編集部「瑠璃丸伝」係まで。(追伸) みんなから届いたイラストの一部が、「読者の皆様のためになるコーナー」の150ページに載っているから、ぜひ見てちょうだいね!
作／松枝蔵人
イラスト／池田　恵

瑠璃丸くんが幸子に連れてかれたっていうのに、こんなにのんびりしちゃってていいのかしら？

瑠璃丸と真田幸子が傍流忍者群との会見のために出かけた後の真田邸では——。

「〝あっさむてい〟とかいっとったな、この西洋茶。なかなかいける味じゃのう。さすがは真田家、よほど高級なお茶っ葉を使っとるとみえる。どれ、もう一杯いただくとしようか」

寒月斎が、ポットに残った紅茶を自分のカップに注ぎながら言った。

「このせいようのおせんべだって、とってもおいしいよ。るりまるのぶんはもったいないから、あたいがたべてあげようっと。ハグハグ、モグモグ……」

風華は、お茶受けに出されたゴーフルを何枚も一度に口にほうばっている。

「あーあ、やっぱり広い屋敷は居心地がいいのう。のびのびするわい」

寒月斎は暖炉のそばの安楽椅子に移動し、ゆったりと寝そべってなにやら鼻歌をうたいだした。

風華も、瑠璃丸の分はおろか、ほとんど手のついていなかったゴーフルの皿をあらかた空にしてしまった。それで満腹したのか、テーブルのわきにあるふかふかのソファにはい上がってすぐに寝息をたてはじめた。

忍者は必要なときでなければまったく緊張しないものだそうだが、翔子は、それにしてものんびりしすぎではないかと思った。

たしかに、去りぎわに、真田幸子は『いちおう10分間はここから出られないようにしておきますけど、お気にめしたならわたくしがもどってくるまで、ゆっくりおくつろぎになっていらしてもかまいませんのよ」などと言っていたが、翔子は、できることなら一刻もはやくここを出ていきたかった。

壊すことはおろか、指一本ふれることさえはばかられるような超豪華な家具にずらりととりかこまれていることの息苦しさはもちろんあったが、それらがこんなだだっ広く、人気もまったく感じられない、そのくせほこりひとつ指紋ひとつ残さずみがきあげられた家に整然と置かれているというのが、何にもましてうす気味悪かった。

幸子の言うとおり、周囲の豪邸に住む使用人たちがけっして目ざわりにならないようこころがけながら慎重に立ちまわって、幸子とこの屋敷のいっさいのめんどうをみているにちがいないが、そういうことを当然とする幸子の神経がまず理解できないのだ。そういう幸子の非人間的な清潔さ、デリケートさ、ぜいたくさが、主のいないこのガランとした空洞にぎっしりつまっているようで、翔子にはそれがどうにもがまんできないのだった。

翔子は、ついさっき幸子の孤独な生活を思ってほろりとなったことを忘れたわけではない。翔子のような常人なら、やっぱりこの特殊な環境には耐えられないだろうと思う。忍者たちだって同じだろうから、それで志賀ノ介に幸子といっしょに住めとすすめたり、なんなら忍者屋敷をひきはらってここへ引っ越してきてもいいとまで言ったのだ。

だが、真田幸子という少女は、やはりとことん変わっている。常人ではとてもついていけない感性の持ち主なのだ。さもなければ、だれがいったいあえて敵の前に出ていこうなどと考えるだろう。しかも、その目的は『このうえなく魅力的な男を、降魔録をめぐる戦いの中に見つけ』るためときている！

（そうよ、それも、同行者に選んだのが、忍者家族公認の恋人候補である志賀ノ介さんじゃなく、ボディガードにうってつけの雷堂さんでも、いちばん親近感をもっている紅音さんでもなく、よりによって瑠璃丸くんだなんて……）

そこまで考えてきて、翔子は、自分がある重大なことをすっかり忘れていたことにハッと気がついた。

なぜ幸子が瑠璃丸を指名したのか——

そのことである。

（そうだったわ……。幸子さんがこれから敵に会いに行くなんていきなり言い出したのには心底びっくりさせられたし、瑠璃丸くんがまた敵と戦うはめになりそうでそれだけが心配だったけど……）

気がついてみると、ここにジッとしているのがどうにもやりきれないのは、幸子と瑠璃丸のことが無意識のうちに気になっていたからにちがいなかった。

はじめての席で自己紹介したときに感じた幸子の鋭い視線……忍者屋敷を立ち去りぎわに幸子が翔子のことを『瑠璃丸さんのいいなずけだそうですけど、あまりふさわしい方とはお見受けしませんわね』などと評したこと……そういえば、『いっそこのわたくしではいかが？』なんて、本気とも冗談ともつかない言葉で瑠璃丸を挑発したりもしたのだった。

（あの人、瑠璃丸くんを誘惑しようっていうんじゃ……!?）

いたたまれなくなって、翔子は思わず椅子を蹴って立ち上がった。

そのとき、正面の大扉が開いて、どこかに行っていた紅音がもどってきた。

寒月斎と風華以外の忍者家族は、「この際だからちょっとそこらを見学してこよう」と言ってフラフラと出ていったので、それで応接室の大きなテーブルにポツンと取り残されたかっこうの翔子は、ひとり考えごとにふけっていたのである。

「やっぱりだれもいないみたいね。猫の子一匹見つからなかったわ。……あら、翔子さん、血相変えてどこへ行くの？」

入れ違いに部屋を出ようとした翔子に、紅音

前号までのあらすじ

東京に結集した風魔の瑠璃丸たち６人の忍者の目的は魔王を倒すこと。その鍵となるのが〝真田降魔録〟という文書らしい。しかも、その文書を狙う裏柳生忍群なる敵の存在も明らかになった。そんな状況のなか、〝真田降魔録〟を持つと自ら語る真田幸子という少女が現れたが……!?

が驚いて声をかけた。
「だって、こんなにのんきにしている場合じゃないですよ。瑠璃丸くんが、幸子さんに……い、いいえ、ずっと前みたいに敵にひどい目にあったりしたら……あたし、やっぱり後を追っかけます！」
「翔子。それはだめだぞ」
大扉からこんどは雷堂が入ってきた。
「ど、どうしてですか？」
「まずあの忍犬だ。あれだけのことがやれる忍犬が今の世にいようとは思わなんだが、あやつなら瑠璃丸たちの気配を残らず消し去るくらい朝飯前だろうし、瑠璃丸に目印を残させるようなへまもすまい。それに、出口は完全に閉ざされていた。われわれはここから一歩も出ることはできぬのだ」
そこに志賀ノ介も帰ってきた。
「そんなことだろうと思いましたよ。ぼくのほうも、どこかに降魔録の隠し場所がないかと探してみたんですが、手がかりすら見つかりません。真田幸子という子は、予想以上のしたたか者ですね」
「でも、脱出するだけなら、おじいさんに爆薬を使ってもらうとかすればできるんじゃありませんか？　あたし、こんなところにはもういたくないんです！」
翔子の意外なほど強い訴えに、どうにかなるさとのんびりかまえていた雷堂たちは面食らった顔をした。
「まあ、そう言うならやってみるか……」
「あれ、ご老体は？」
志賀ノ介があたりを見まわした。
「おじいさんなら、暖炉の前の安楽椅子に寝ていますよ」
「あら、ほんとだわ。風華もだらしなく眠りこけてる……でも、風華はともかく、おじいさんまで、眠っちゃうなんて、ちょっとおかしいわねえ」
「だけど、さっきまではゆうゆうと紅茶をおいしそうに飲んでましたけど」
「ま、まさか、その茶に毒でも盛られてたのではあるまいな。われわれは用心して口をつけなかったが……！」
忍者家族が急に色めきたった。
寒月斎のところに駆け寄ってみると、白髪頭がガックリとうなだれており、片腕がひじかけからはずれてダラリとたれさがっていた。手から落ちたティーカップが暖炉の角にぶつかって真っ二つに割れ、高価なペルシャ絨毯(じゅうたん)に黒々としたしみが広がっている。
風華のほうはというと、真っ赤な顔をして口を大きく開き、さかんに荒い呼吸をしている。
まさに惨劇の跡といった様相だ。
「すぐに毒を吐かせよう。志賀ノ介は風華のほうをたのむ。紅音、解毒剤の用意だ！」
雷堂の指示がとび、志賀ノ介と紅音があわただしく動きはじめた。
「あれ？　でも……」
なすすべもなく立ちすくんでいた翔子が、ポツンとつぶやいた。
「そういえば、あたしも紅茶は飲んだし、ゴーフルも２、３枚は食べちゃったけど……」
「な、なんだと!?」
「でも、なんともありませんよ」
「そんなばかな！　おじいちゃんや風華だって、名うての忍者よ。それがころっとまいったほどの毒が、あんたにだけ効かないなんてありえないわよ！」
「そ、それで、翔子さんは本当になんともないんですか？」
おそるおそるたずねた志賀ノ介に、翔子はコクンとうなずき返した。
「あ、もしかして……」
翔子はいきなりティーポットにとびつき、高くかかげて振った。
「やっぱり空っぽだわ！」
「…………？」
「おじいさんはこれをすっかり飲んじゃったんです。風華ちゃんも、ゴーフルをたくさん食べてたから、きっと紅茶もゴクゴク飲んだにちがいありません。そのせいだったんですよ！」
「もちろん、茶に毒が入ってたにきまっておるではないか」
雷堂がけげんそうに言った。
「ちがうんです。この紅茶にはたっぷりブランデーが入っていたんですよ！」
「なあんだ、そうだったのか」
ブランデーと聞いても何のことか見当がつかない雷堂と紅音に、志賀ノ介が翔子に代わって説明した。
「ブランデーは蒸溜酒の一種で、かなり強い酒なんです。翔子さんはなんともなかったみたいですけど、忍者はふだんほとんど酒類を口にしませんからね。ご老体と風華ちゃんにはてきめんだったってわけなんです」
「なんてこった。人騒がせな……」
紅音と雷堂は、くたくたと床にへたりこんでしまった。
毒薬騒動はそれであっさり一件落着してしまったが、翔子は別の意味でガックリしたのだった。
これでは、酔っぱらった寒月斎に爆薬を使ってもらうわけにはいかない。出口が勝手に開くか、幸子と瑠璃丸が帰ってくるのをひたすら待つしかなくなったのである――。

瑠璃丸伝

激しい殺気、重い手応え、返り血──ウウッ、生まれてはじめて人を斬ったぞ!!

瑠璃丸は、文字どおりの〝乱闘〟のただ中にいた。

最初、独楽彦をかばってとび出した夢邪鬼というまるまるとこえた背の低い男が矢を受けたため、瑠璃丸は一瞬、忍者家族が救援にかけつけてくれたのかと思った。

が、ほぼ同時に傍流忍者たちの円陣に乱入してきた怪しい黒装束の群れは、

「葛城どの、助太刀もうすっ！」

と叫んだのである。

瑠璃丸は、その言葉で敵だと判断したというより、あきらかに瑠璃丸にむけて放たれた激しい殺気を感じ、それをはね返そうとする反射的な動作の流れの中で、自然に相手を斬りふせていた。

重い手応えがあり、おびただしい返り血を浴びた。

瑠璃丸が生まれてはじめて人を斬った瞬間だった。

闇と水銀灯の青白い光にまぎれて、鮮血の色はさだかに見えはしなかったが、なま温かくヌラリとした感触は、顔面や手のむき出しの部分にはっきりと受けた。

忍術の修行中、青木ケ原の樹海で、師匠のじいがわざと瑠璃丸にむかってけしかけた猛獣や、たまたまでくわしたけものを斬ったことはあったが、これはそうしたものとはどこからどこまでまったくちがった経験だった。

動物の攻撃が、空腹や縄張りを守ろうとする単純明快な本能にかりたてられたものだったとすれば、黒装束の男の攻撃には殺人の欲望がギラギラみなぎり、さらに一番手柄を狙っての功名心やおのれの剣の腕前に対する自負、と同時に命令を遂行しなければならないというプレッシャーまで、さまざまな感情がどろどろと入り混じっていた。

人が人を殺そうと意志してふるう斬撃とは、やっぱりそういうものなのだろう。

瑠璃丸の反撃は、だが、技量が純粋に反応した結果だった。迷いも焦りもなかった分だけ、瑠璃丸の剣の一閃が相手を上回った。

しかし、たとえそうだったとしても、自分の手で人を斬ったという事実は、つぎの瞬間、まごうかたなく自覚されるのだ。

瑠璃丸の場合、それは言い知れぬ怒りとなって噴出した。

「独楽彦、ひきょうだぞ。こっそり兵をふせていやがったなっ！」

葛城独楽彦は、矢を受けた夢邪鬼の体をささえていた。

瑠璃丸は斬りふせたばかりの死骸を跳び越え、独楽彦にせまった。

『ち、ちがう……』

切れ長の目をいっぱいに見開いた独楽彦の口元が、そんなふうに動いたようにも見えたが、瑠璃丸にはそれをしっかりたしかめているような余裕はなかった。

横合いから斬撃が襲いかかってきた。しかも、こんどは左右から折り重なるような挟み撃ちだった。

ギンッ──

瑠璃丸は左側から突き出された剣先をはね上げ、そこに生じたわずかな間隙をぬって真上に跳躍した。

右からの襲撃者は瑠璃丸の意想外の動きにとまどい、振りおろしかけた剣が途中からあわてて追いかけるような具合いになった。当然切っ先がふらりと鈍る。

空中にある瑠璃丸は、のろのろと追いすがってくる切っ先をかわすのではなく、なんとその刃の背をしたたかに蹴りつけたのだ。

すると、勢いを失いかけていた剣は、以前に倍するスピードを得て空間を疾走しだした。

そこに、最初に剣をはね返された左側の男が、体勢を立て直して斬りこんできた。男が反動で勢いづいていた分、そしてまったく予期しない方向からの攻撃だった分、味方の剣に男の胸は深々とつらぬかれていた。

思いがけず同士討ちを演じてしまったもう一方の男には、しかし、そのことを悔いるどころか、はっきり自覚する時間さえ、もうこの世に残ってはいなかった。

男の剣を蹴りつけて跳躍の方向を変えた瑠璃丸が、男の頭上を通りすぎざま、その首をみごとに斬りとばしていたのである。

瑠璃丸は、着地をきめると同時に立ち上がっていた。

黒装束の新手がさらに３人、瑠璃丸を包囲するように追いすがってきていた。

瑠璃丸は、意外とはやく息が荒くなりはじめているのを感じた。人を斬るには、瞬間的にせよ尋常ならぬ気魄をこめなければならなかった。おそらくそのせいなのだろう。

（ほんのちょっとでもいい、気息をととのえる時間をかせがなきゃならねえ……）

それに、なによりも情況を読み取る必要があった。黒装束の連中が乱入してきて、まだ十数秒とたっていないが、忍者の戦いは一瞬にして形勢が変わり、一瞬で決着がつく。

敵──というか、独楽彦たち傍流忍者群にしろ黒装束にしろ、第一の狙いは降魔録の持ち主である真田幸子のはずだ。幸子をうばわれてしまっては、敵をいくら倒したところで元も子もないのだ。

瑠璃丸は、いきなりダラリと両腕を下げた。

とたんに、包囲した３人がつくるきれいな正三角形が、ゆらっと動揺する。

３人と微妙なバランスでつりあっていた瑠璃丸の気魄が、フッと消え失せたからである。

（やっぱり、こいつら忍者じゃねえ）

瑠璃丸は、最初からうすうす感じていたことを再確認した。
黒装束は、いずれもかなりの体術の持ち主だが、たいがい飛び道具を使うことを前提にする忍者とは、間合いの取り方がまったくちがっている。
（剣の間合いだな……）
瑠璃丸はわざと体をゆらゆら揺すりながら、そう見て取っていた。
剣術の間合いは、忍者よりずっと近い。足の踏みこみと腕の振りだけで剣を相手の体にとどかせなければならないのだから、これは当然のことである。
瑠璃丸が気魄を断ち、体を揺すったりしたのは、この間合いを微妙にずらすためであった。近い間合いでは、わずかの差も狂いとしては大きいことになる。しかも、３人で囲んでいることでよけいに、だれもうかつに手出しができなくなっているのである。
そのうえ、瑠璃丸のほうからは突っかけもしないし、逃げようとするそぶりも見せない。当然、膠着（こうちゃく）状態がつづくことになった。
この間、瑠璃丸は、ゆうゆうと気息をととのえていた。同時に、ひそかに周囲に目をくばり、情況を観察した。
幸子の気配はほど遠からぬところに感じられた。しかも意外なくらい動揺していない。おそらく忍犬のランがついているからだろう。
そのまわりには、20人ほどの人の気配がある。
これは奇妙だった。
いくらなんでも、忍犬一匹に、それだけの数の敵を向こうにまわして対峙（たいじ）するほどの力があるとは思えない。
（何が起こっているんだ……？）
瑠璃丸の心に疑惑がきざした。
それが、３人の黒装束に、ついに間合いの一致点を見いださせるきっかけをつくってしまった。
右後方の男が、バネではじき出されたように突進してきた。大上段に振りかぶられた日本刀が、暗い虚空に凄絶なまでの美しい弧を描いて一閃する。
（しまった！）
瑠璃丸の背筋を、ゾクッと冷たいものが走り抜けた──。

「葛城どの、助太刀もうすっ！」

黒い矢につづいて黒装束の見知らぬ男たちがなだれこんできたとき、独楽彦は、思わず自分の眼と耳を疑った。
（何だと……⁉）
叫んだ男は、迷うことなく風魔の瑠璃丸めがけて斬りかかってゆき、瑠璃丸のあざやかな太刀さばきにかかって脳天から真っ二つに斬り捨てられた。
憤怒に燃えた瑠璃丸の眼が独楽彦をにらみつけ、叫んだ。
「独楽彦、ひきょうだぞ。こっそり兵をふせていやがったなっ！」
「ち、ちがう……」
否定する独楽彦の言葉は、しかし、ほとんど声にならなかった。瑠璃丸にむかって答えたというより、自分の心にまず、必死で否定しなければならなかったのだ。
それほど信じがたい出来事だった。
「こ、独楽彦さま。これはいったい……⁉」
独楽彦をかばって矢を肩口に受けた夢邪鬼も、傷の痛みのためよりは、驚愕のあまり声をふるわせた。
熊王や修羅菊（しゅらぎく）といった忍者たちの驚きも同様だった。
だれもが、最初の矢の襲来は、敵──すなわち主流派忍者たちのしわざと思いこんだ。
なぜなら、矢はまさに、瑠璃丸と真田幸子を囲む独楽彦たちの輪にむかって放たれたものだったからである。

実際、独楽彦をかばった夢邪鬼ひとりが傷ついただけですんだとはいうものの、黒童子は毛皮のえりを射抜かれたし、図体の大きい熊王は、両手を必死にふるって、飛来する何本もの矢をはたき落とさなければならなかったのだ。
そして、たちまち四方からわき出すように黒装束の男たちが出現した。
『助太刀する』などと一方的に宣言されたところで、にわかに信じがたかったのは、その奇怪な戦いぶりのせいでもあった。
黒装束の男たちは、一見忍者のような格好をしていたが、彼らの戦法は忍者のものとはほど遠かった。
夢邪鬼をかかえて円陣の中から押し出されるような形になった独楽彦には、怪しい黒装束どもの動きを観察するだけのゆとりが生まれた。
というのも、男たちの攻撃はけっして円陣の外側にはむけられなかったからである。
案のじょう、円陣の中に巻きこまれている忍者は、身を守るために黒装束と戦っている。輪の外に出た者は、呆然と立ちつくすのみだ。
殺人狂の集団か──
独楽彦の脳裏に、忍者でもゾッとするような考えがひらめいた。
（いや、ちがう。あれは、最初から決められた攻撃の手順なんだ。徹底的にたたきこまれた、必殺の戦術だったんだ!!）
そう気づいた瞬間、独楽彦は、黒装束の奇怪な殺人集団の正体を正確に察していた──。

ヘェー、きっぱり言ってくれるじゃない。独楽彦って男、なかなか見上げた根性だわね！

「夢邪鬼。おぬしは安全なところにさがって傷を手当てしろ！」
　独楽彦は、いきなり決然と立ち上がった。
「こ、独楽彦さま。どうなさるおつもりでござる⁉」
　夢邪鬼の問いには答えず、独楽彦は疾風のように走った。
　独楽彦の眼には、今や戦いの様相がはっきりと見て取れていた。
　黒装束の賊は、黙々と剣をふるっている。相手は、真田幸子を守って戦っている犬かと思えば、熊王や修羅菊だったりする。それでは、けっして独楽彦たちに『助太刀』していることにはならないはずだ。
　熊王たちの戦いぶりは、さらに混乱していた。
　熊王と黒童子のふたりは、いきなり矢で狙われたこともあり、攻撃してくるやつはだれであろうが敵にきまってるとばかり、ただただ怒りにまかせて黒装束にむかっていっていた。
　修羅菊と土蜘蛛とは、黒装束を真田幸子を奪いにきた第三勢力とみて、犬とともに幸子を守ろうとして戦っている。
　だが、この混乱のすきに幸子を捕らえてしまおうとしているらしい夜太となると、相手は幸子の愛犬で、そのせいで黒装束とは協力し合うような格好になっている。
　いずれも、黒装束の連中の意図をはかりかねているためのとっさの行動であり、分裂であった。
　そのせいで、この場は一見、無秩序な乱戦となっているように見え、黒装束のほうはまるで、戦いのための戦い、殺戮のための殺戮にひたすら没頭しているかのような異様さを呈しているのである。
　だが、黒装束の非人間的な戦い方、狂気のような一途な奮戦ぶりには、ただひとつ明確な方向性があった。ひたすら戦いの中心を目指しているのである。
　戦いの中心——それはつまり、真田幸子である。黒装束たちの目標は、唯一真田幸子だけなのだ。
　その行動をじゃまする者は、だれであろうが容赦なく斬り捨てる——そういう申し合わせが前もって徹底されているにちがいなかった。
　個々の戦闘にかまけていてはけっしてわからないが、黒装束たちが作っている包囲陣の計ったような正確さを外部に立って観察すれば、彼らが鉄壁の秩序立った攻撃をしかけていることは容易に見て取れた。
　ただ、その愚直なまでのひたすらな突進と、犠牲をまるでいとわないような没個性なまでの集団主義は、けっして忍者のとるものではなかったし、これほどまでに徹底しておこなわれた例も希有のものだろう。
　では、この異様な軍団は、やはり独楽彦たちの味方なのだろうか？
　まっぱじめに瑠璃丸に斬られた男は『葛城どの、助太刀もうす』と叫んだ。
　そのせいで、独楽彦たちはよけいに混乱におちいったのであった。
　だが、男たちの目標が真田幸子であるとすれば、彼らにとって最初から明らかに敵であるのは、幸子と同行した瑠璃丸ひとりだったわけである。
　現に、瑠璃丸が最初に狙われ、つぎはふたり、そのつぎは３人と、正確に数をふやしていく黒装束との戦闘を強いられている。しかも、これだけは例外的に包囲陣の外でおこなわれているのだ。
　瑠璃丸だけはかならず排除し、殺す。あとはとにかく、真田幸子を捕らえるという目的の遂行だけを目指す——黒装束の軍団が受けたはずの命令が、今や独楽彦にははっきりとわかっていた。
　そして、その強引な、絶対的な命令を彼らにくだした人物がだれであるかも——。
　独楽彦は、包囲陣の縁まで接近すると、ひらりと跳躍した。
「お——」
「おおっ」
　黒装束の男たちが、はじめて声らしきものを上げ、頭上を高々と通過していく独楽彦の姿を何本もの視線が追った。
　独楽彦は、白いはかまのすそをひるがえして、真田幸子のすぐ前に着地した。
「おお、来てくれたか、葛城っ！」
　間近で戦っていた土蜘蛛が、天の助けとばかり歓声をあげた。
「独楽彦さまっ」
　修羅菊も気づき、激しい戦いでザンバラに乱れた長い髪を顔から振りはらいのけて、うれしそうに独楽彦の名を呼んだ。
　新たな敵の出現と見て、白い犬はサッと幸子の横にとびすさり、独楽彦にむかって牙をむいて低くうなった。
「待て。あわてるでない——」
　独楽彦は両手を上げ、土蜘蛛と修羅菊だけでなく、黒装束の軍団まで制するように、落ち着きはらった声で言った。
「おまえたちが戦っている相手は、十志郎どのの配下なのだ」
「な、なんだってェ⁉」
　修羅菊が目をまるくし、悲鳴に近い声を上げた。
「そうなのだ。われらが真田降魔録の持ち主と会うと知って、その人物を捕らえるよう、十志郎どのがこの者たちを派遣してきたのだ。そうであろう？」
　独楽彦が黒装束の男たちにむかって問いかけると、中のひとりが、今まで戦っていた相手に

対して、何のためらいもなく機械的にうなずき返した。
「何だって、おい。じゃあ、おれたちは味方と戦ってたってわけなのかよ」
　熊王が、黒装束の男たちをかきわけて独楽彦に近づき、憤懣やるかたない表情で言った。
「おれたち以外に十志郎どのが直接指揮する連中がいたなんて、まったく知らなかったぜ。なあ、独楽彦よ。どうしてこんなややこしいことになっちまったんだ？」
　徒労感でゲッソリ疲れはてた様子で、土蜘蛛がたずねた。
「目的は同じでも、手段がたがいにちがいすぎたのだ。彼らの戦法は、徹底的な編隊戦。われら忍者のように、各自の個性的な得意技を臨機応変にくり出す戦い方とは、まるきり異なっている。そのかわり、訓練をかさねた一斉攻撃の戦法は、融通のきかない分、それだけ強力で、所期の目的をとげるまであくまで戦いつづけるしぶとさをそなえているのだろう」
　黒装束の男たちは、独楽彦の言葉を否定も肯定もせず、無感動な沈黙をまもって立ちつくしている。
　熊王ほどの巨漢はいないが、いずれおとらぬ長身ぞろいで、人工的なトレーニング方法で鍛え上げられた肉体は、複製したように似かよっており、片手に剣を下げてこころもち両足を開いた姿勢まで、うす気味悪いほど統一がとれていた。
「ケッ。あやつり人形の集団ってわけかい」
　黒童子がまぜっかえすように言ったが、だれひとりとして挑発に乗る者はなかった。
「では──」
　さきほど独楽彦に対してうなずき返した男が、抑揚のない冷たい声で言った。
「その女を渡してもらおう。われわれにはもうひとつ仕事が残っている。早急に片づけてもどらなければならない」
　黒覆面のすきまからのぞく眼が、数十メートルむこうで３人の黒装束にかこまれている瑠璃丸のほうをチラリと見やった。
「ちょいと、おまえさん。ものを頼むんなら、もちっと言いようってもんがあるだろう。いきなり割りこんでこられたおかげで、こっちは怪我人も出てるんだよ！」
　修羅菊が威勢よくたんかを切った。
「時間がない──」
　男は取り合おうとせず、真田幸子のほうに自分で手をのばした。
「待て。それは、柳生十志郎どののご命令なのか？」
　独楽彦が、男の前に立ちはだかって言った。
「当然だ」
「幸子どのは渡せぬ」
　独楽彦は、きっぱりと拒絶した。その落ち着きはらった態度は、包囲陣の中に跳びこんできたときから一貫している。この返事は、そのときからもう用意されていたものらしい。
「ご命令にさからう気か？」
　男たちがわずかに気色ばんだ。
「さからってなどおらぬ。われらが受けた命令は、真田降魔録を入手せよということだ。幸子どのには、そのありかを教えてもらわねばならぬのだ」
「吐かせるのはこちらがやる。そっちは次の命令を待つがいい」
「ことわる。命令を解除されたおぼえはないからな。だいいち、わたくしは、この幸子どのと会うことさえ、十志郎どのに伝えてはいなかったはずだが？」
　独楽彦の鋭い指摘を受けて、男は一瞬返答につまった。
「……そ、そのようなことは知らぬ。そちらこそ、ちゃんと報告していれば、前の命令の解除を知ったはずだ！」
「降魔録そのものを手に入れたわけでもないのに、報告する必要はなかろう。おぬしらの助力をあおぐつもりもない。お引き取り願おう」
「本気か？　われわれにさからうことは、すなわち司令にさからうことだぞ」
「降魔録を手に入れたうえで、十志郎どのに直接きちんと説明していただくさ。われらは、裏柳生である前に、まず忍者なのだ。忍者としての筋は、どのようなことがあっても通す。真田の姫を他人に渡す気は毛頭ない！」
　独楽彦は、力強く言い放った。
　その瞬間、リーダー格の男が大きく跳びすさり、剣をかまえ直した。
「われわれ裏柳生軍団とて同じ。作戦中止や後退はない。戦いを続行するまでのことだ！」
　黒装束の男たちは、はかったように一斉に同じかまえをとり、瞬時に戦闘態勢に入った。
「よく言ったぜ、独楽彦！　おまえの意地っ張りも、そこまで徹底したらいっそ気分がいいってもんだ」
　熊王が大きなあごを突き出して笑った。
　土蜘蛛は、地べたにはいつくばるような奇怪な戦闘のかまえにゆっくりと入っていきながら、熊王の言葉にうなずいた。
「そうだとも。事情がわかって、あらためて闘志がわいてきたぞ。独楽彦よ、おれたちには異存はねえ。思いっきりやってやろうぜ！」
　黒童子、修羅菊、夜太も同意した。
　独楽彦は、懐剣に近い愛用の小太刀を、スラリと抜き放った──。

煙が渦巻く、血なまぐさい戦闘のまっただ中、幸子が独楽彦に愛を告白しちまった!?

気魄を消していた瑠璃丸は、満足なかまえをとる余裕もなく、間合いの境界をあっさりと突破されてしまった。

敵の剣がうなりをあげて襲いかかってくる。

ガッキィィィィィン——!

瑠璃丸の耳元で、金属が打ち合う強烈な音がはじけた。とっさにそらした眼の端に、それでも黄色っぽい閃光が焼きついた。

敵の刃先を鼻から数センチのところでなんとか止めた瑠璃丸だったが、敵は長身を利してそのままグイグイのしかかるようにして剣を押してきた。

敵の意図は明らかだ。瑠璃丸が地面に倒れるか体勢を崩すかすれば、その瞬間に残りのふたりが殺到し、くし刺しにしてしまうつもりなのである。

瑠璃丸はあわてて足をふんばったが、足場がすべりやすい芝である。ズルズルと後退する一方だ。両脇や背中はすきだらけになっている。

(まずい。ここで斬りつけられたら、ひとたまりもない……!)

——と、そのとき、後方の木立ちのむこうでなにやらものものしい気配がした。

今にも瑠璃丸にむかって斬りかかってくるかと思われた残りのふたりの殺気が、フッとその気配の方向にそれた。

それまでの乱戦やにらみ合いとかなり様相が異なっているらしいことはなんとかわかるが、あいにく瑠璃丸は、至近距離で剣戟(けんげき)の音に直撃されて一時的に聴覚がマヒしていた。何が起こっているのか、はっきり聞き取れない。

だが、何がさいわいするかわからないものである。

瑠璃丸には聞こえなかっただれかの言葉が、明らかに３人の敵を動揺させたのだ。

ふたりはそっちにむかって駆け出し、瑠璃丸と戦っている男までが一瞬力を抜いた。

瑠璃丸は、そのわずかなチャンスをのがさなかった。

「てやーっ!!」

ありったけの気合いをこめて、敵の剣を押し返した。

もともと体勢が悪かったのだから、とてもはねとばすまでにはいたらない。

が、それも承知のうえだ。

反射的に、男は前より強い力をこめて押しつぶそうとする。

瑠璃丸は、剣をささえていた力をスッと抜き、同時に上半身を一気に沈みこませた。

ズリン——

金属がすり合わさるいやな音がして、男の剣が瑠璃丸の剣の上を滑った。

当然、男の体も、つっかえ棒をはずされたようになって前のめりにのびる。

「ぐえっ」

男がうめいた。

ふところに入りこんだ瑠璃丸が、ちょうど男の胸のあたりにくる格好になった剣の柄で、みぞおちの急所をしたたかに突いたのである。

苦痛で男の体がふたつ折りになる。

瑠璃丸はもうその下にはいなかった。

すばやく横にとび、芝生の上で体を一回転させて起き上がった。

瑠璃丸は、男にとどめを刺すのももどかしげに、先に駆け去ったもうふたりの敵を追って走りだした。

木立ちにさえぎられてよく見えないが、その方向からは、まさに異変の気配が荒波のようにつたわってくる。

だが、瑠璃丸はまっすぐその場にとびこんでいくことははばかられた。独楽彦たちにせよ、謎の黒装束の軍団にせよ、瑠璃丸にとってはどちらも敵なのである。

瑠璃丸ははやる気持ちをおさえ、気配を断ちながらあえて大回りに反対側へ迂回した。

いずれも体格のいい黒装束の男たちが円陣をつくり、鋭い殺気を放ちながら何かを包囲している。

おそらく独楽彦たちもいるのだろうが、地べたにはいつくばっていては、それ以上のものは見えない。何より真田幸子の安否が気にかかった。瑠璃丸は、視界を確保すべく、まだ葉の落ちていない巨木をえらんで跳び上がった。

枝を注意深くかき分けた瑠璃丸は、そこに現れた光景に驚いた。

円陣の中心に包囲されているのは、なんと独楽彦たち傍流忍者だったのだ。

忍者と黒装束の軍団との間には、明らかに殺気が火花を散らしていた。

『助太刀もうす——』

最初に黒装束が発した言葉が、瑠璃丸の耳にくっきりと残っている。

(あいつら、仲間だったんじゃねえのか……)

事のいきさつを知らない瑠璃丸には、どういうことか一瞬見当がつかなかった。

両者は、にらみ合ったままひと言も発しない。言葉による応酬はもう終わったのだ。あとは、どちらが戦端を開くか、きっかけをさぐり合っ

ているのである。
（そうか）
瑠璃丸は、じょじょに事情がのみこめてきた。
両者を対立させている原因は、やはり真田幸子なのだ。
幸子は、傍流忍者たちのさらに後方、円陣のいちばん中心にたたずんでいた。
おそらく、どちらが最終的に幸子の身柄を引き取るかで仲間割れが起こったのだろう。
（では、あの黒装束の連中は、いったい何者ってことになるんだろう？　真田降魔録を狙うやつらだってことだけはたしかだが……）
だが、今はそれどころではない。
真田幸子は、瑠璃丸たち主流派忍者にとっても重要きわまりない存在である。瑠璃丸は、どうあっても幸子をこの場から無事に連れ出さなければならないのだ。
幸子の表情は、ちょうど背中むきになっていてわからない。泣き出したりしゃがみこんだりしていないところを見れば、それなりに落ち着いているらしいが、いくらあの気の強い性格でも、不安でたまらないにちがいない。今のところ、傍流忍者たちに守られているような格好になっているが……。
もっとも、幸子の立場では、守られているともさらわれようとしているともつかないことだろう。いずれの側に奪われても、身が危険であることには変わりがない。いや、それよりも、いざ戦いになれば、どんなとばっちりをくうかわかったものではないのだ。
（戦いがはじまった、まさにその瞬間だ）
瑠璃丸は、幸子を救出するタイミングをそこに見定めた。
瑠璃丸は、円陣がじょじょに小さくなりはじめていることに気がついた。

案のじょう、傍流忍者の倍以上の人数のいる黒装束軍団が先にしかけけたのだ。
円陣が縮まれば、それだけ包囲の密度が上がり、内部からの逃げ道が断たれることになる。
傍流忍者の危機意識が最高潮に達したとき、衝突は必然的に引き起こされる。
そして、ついにその瞬間がおとずれた。
ボンッ——
円陣のやや左寄りで爆発が起こった。
忍者のうちのだれかが、爆裂弾を投げつけたのだ。
瑠璃丸は、巨木の太い幹を思いきり蹴って跳躍した。
瑠璃丸が空中にあるうちに、円陣は激しい騒音につつまれた。剣が空を切る音、金属が打ち合う音、重いものが切り裂かれる鈍い音、入り乱れる無数の足音——。
瑠璃丸が着地したとき、あたりにはもうもうたる煙がたちこめていた。忍者が使った爆裂弾は、人数の不利をおぎなうための強力な発煙弾だったのだ。
だが、瑠璃丸は、そこが狙いどおり円陣のど真ん中であることを知った。すぐそばに真田幸子の白い服が見えたのである。さいわいにも、ほかに近くにいる者はなかった。独楽彦たちが円陣の外側にむかって押し出したために、中央がガラあきの真空地帯になったのだ。
「あ……」
瑠璃丸の姿をみとめた幸子が、思わず声をあげそうになった。
「シッ——」
瑠璃丸は幸子を制し、早口にささやいた。
「声を出すんじゃねえ。気づかれたらおしまいだ。さあ、おれの背中にしがみつくんだ」
しかし、背中を向けようとした瑠璃丸に、幸子は意外な言葉を投げた。
「いいえ、けっこうですわ」
「え——？」
瑠璃丸は眼をむいた。
「わたくし、ここに残ります」
「何を言ってるかわかっているのか？　まわりはみんな敵なんだ。それも、おまえを奪い合って戦ってるんだ。どっちにつかまっても、待ってるのは恐ろしい拷問と死なんだぞ！」
「わかりませんことよ」
幸子は、おびえているどころか、余裕たっぷりの態度で言った。
（この女、正気か——!?）
瑠璃丸は呆然としかけたが、せまりくる危険に対する危機感のほうがまさった。
気絶させてでも……
瑠璃丸が幸子に当て身をくらわそうと握りこぶしをつくった、そのとき——
「おぬし……」
独楽彦が、血のしたたる小太刀を下げて立っていた。独楽彦は、その小太刀をたちまち青眼の構えにもっていった。
同時に、瑠璃丸は背中の剣の柄に手をのばした。
「おふたりとも、お待ちください」
幸子が両手を広げて瑠璃丸と独楽彦の間に割って入った。
「幸子——」
「姫……」
「瑠璃丸さん、わたくし、独楽彦さんにまだ申し上げることがありますの。……いいえ、できればこのまま独楽彦さんといっしょにいとうございますわ」
こんどは独楽彦も目をまるくした。
「『戦いの中で恋人を見つけたい』——わたくしはそう申しましたわね、瑠璃丸さん」
「そ、それが……」
「どうやらその願いがかなったようです。十志郎とやらいう主君の強引なやり口を、きっぱり否定なさった態度。わたくしを他人には渡さぬと言い切ってくださったこと……わたくし、独楽彦さんにほれましたわ」
真田幸子は、いかにも誇らしげに言い放った。
すでに戦闘態勢に入り、たがいににらみ合っていた瑠璃丸と独楽彦だったが、まったく同時に幸子のほうに視線をむけた。
幸子は、ふたりにむかってニッコリと笑いかけた——。

オドロキモモノキ、独楽彦のかわりに戦うじゃと!?泣かせるのう、瑠璃丸。イヨッ、日本一!!

「こ、恋人だと……!?」
煙がたちこめ、遠い水銀灯の明かりもたよりなかったが、独楽彦がたちまち顔を赤らめるのがはっきりわかった。
瑠璃丸は、こんどこそしばし呆然となって立ちつくした。
真田幸子と葛城独楽彦は、そのまましばらく、瑠璃丸がかたわらにいるのも忘れたように、ふたりきりで見つめ合った。
かなり極端で、派手で、傲慢(ごうまん)ともいえなくはない性格の幸子と、どちらかといえば地味で、堅苦しいほどのまじめな性格らしい独楽彦——。
これほどかけはなれた取り合わせもめずらしいくらいだが、この戦場にあっては、それゆえにこそふたりの間に引かれ合うものが存在しているようだった。

だが、あいかわらず激しい戦闘がつづいているのは、まぎれもない事実だ。
忍者や黒装束の姿は、白い煙のスクリーンの上に奇妙な踊りをおどっているようないささかこっけいな像となって映し出されているが、実際には血しぶきが舞い、顔が苦悶にゆがみ、練達の技と技とがぶつかり合う、生々しい殺し合いが展開されているのだ。
とても恋の告白をしたり、それに耳を傾けているような悠長な場面ではない。
「と、とにかく、ここを脱出するのが先決だぜ。まず身の安全をはかるんだ。そんな話はそれからいくらでもできる!」
祈るような気持ちで、瑠璃丸は必死に幸子を説得した。
「いいえ。わたくし一身の安全など、かまうことではありません。わたくしは、恋しい殿方のおそばにいて、その方が命をかけて戦う美しいお姿をこそ眺めていたいのです」
真田幸子は、まるで夢を見ているようなうっとりした表情で言い、独楽彦のかたわらにスーッと身を寄せていった。
「ば、ばかな。おまえは、真田降魔録っていうかけがえのねえものの持ち主なんだぞ!」
瑠璃丸は、握りしめたこぶしがブルブルふるえるくらい、全身の力をこめて言った。
「降魔録のありかがわたくしの命といっしょに失われてしまうなら、それはそうなるべき運命なのですわ」
幸子はまったく意に介さず、あっさりと首を振った。
呆然として声のなかった独楽彦が、降魔録と聞いて、とたんに目が覚めたように表情をひきしめた。
「真田降魔録……。そうだ、忍者の永遠の使命は、われらの手で成しとげられるのだ。降魔録は、おぬしにはけっして渡せぬ!」
独楽彦は、幸子が降魔録そのものであるかのように、思わず幸子の体を引き寄せていた。
幸子は、うれしそうに独楽彦の肩に頭をもたせかけた。
「瑠璃丸さん。翔子さんだって、わたくしと同じお気持ちのはずですわ。おわかりいただけたら、どうぞおひとりでお逃げあそばせ」
独楽彦も、勝ち誇ってというより、瑠璃丸に対して同感を示す余裕を見せてうなずいた。
翔子のことを言われて、瑠璃丸は一瞬ギクリとした。
翔子がこのまま瑠璃丸たちと行動をともにしていけば、いつかかならず翔子にも、ひとりで逃げるか、あるいは瑠璃丸と最後まで危地に踏みとどまるかという、絶対の選択をせまられる場面に直面することになるだろう。
今夜はじめて見た忍者装束の翔子の顔が、瑠璃丸の脳裏をよぎった。
瑠璃丸がいくら脱出するよう説得しても、翔子は頑強に、そして嬉々として同じ危険を引き受けようとするだろう——瑠璃丸はそう直感した。
では、翔子がこの場にいて、真田幸子と同じ立場にあったとしたら、幸子とまったく同じ行動をとるのだろうか?
(いや、何か……どこかちがう……何か、幸子がしようとしていることとは、決定的にちがうような気がする……)
瑠璃丸は、思わず頭をかかえた。
そのとき、ヒュッと鋭く空気を引き裂く音がして、瑠璃丸の前を手裏剣が通過した。瑠璃丸を狙ったものでなく、ほかの戦いで放たれたものらしく、力なく地面に落ちた。風華といくらも年格好の変わらない黒童子という子供のものらしい、カン高いうめき声も聞こえた。
瑠璃丸は、ハッと気がついた。
「独楽彦、おまえ、戦いはどうする気だ? 仲間をほっといていいのか?」
瑠璃丸に言われて、独楽彦ははじめて不安げな視線を左右にさまよわせた。
「数からいっても、おまえたちの劣勢ははっきりしてる。こうして戦いをほっぽりだしとくことだけがまずいんじゃねえ。おまえは幸子を守りとおせるのか? 幸子を守るとなれば、よけい苦しい戦いになるんだぜ」
独楽彦は、ギリギリと歯をかみしめた。
「幸子もだ。翔子ならきっと、足手まといになるまいと、まず考えるだろうと思うぜ。これまでもいろいろなことがあったが、翔子は、おれたち忍者家族が存分に戦えることを最優先してきてくれた。おまえがここにいつづけることは、独楽彦たちを滅ぼす結果になるんだ!」
「そ、それは、あなたに都合のいい理屈ですわ。女の気持ちなど、ちっともわかってはいらっしゃらない!」
独楽彦は、『いろいろなこと』と聞いて、例の碓氷(うすいとうげ)峠の事件に思い至ったらしく、サッと表情

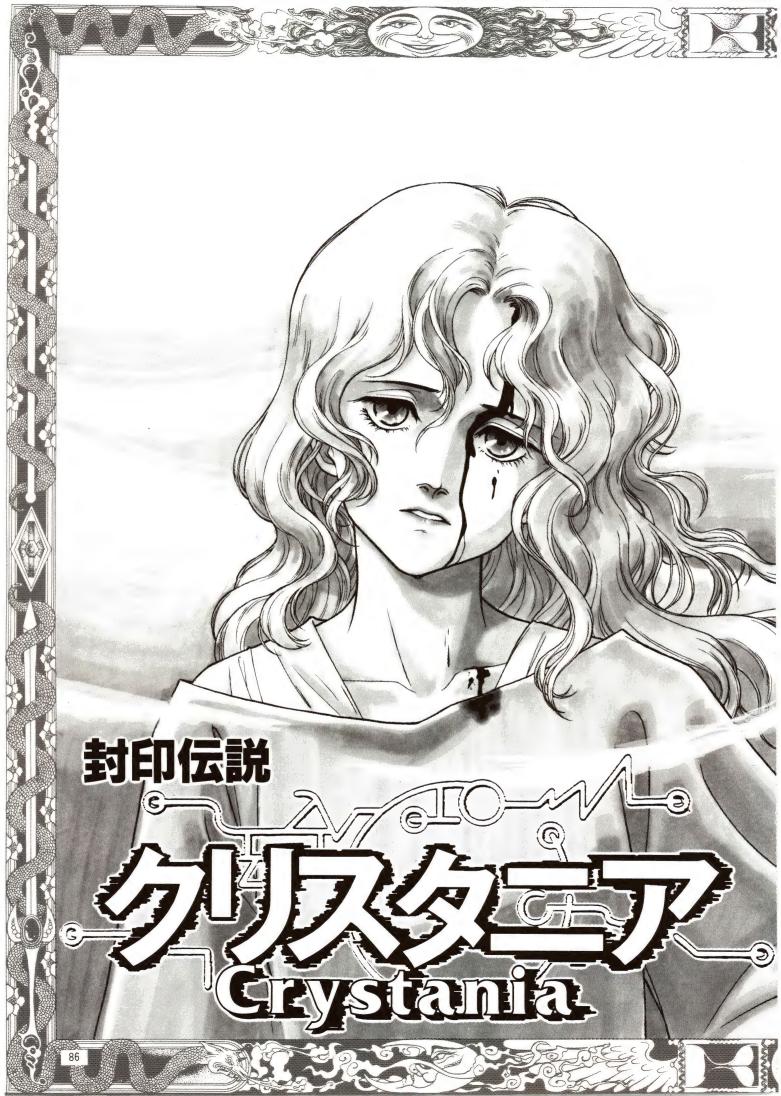
をくもらせた。
　あのとき、独楽彦が、決闘の途中で倒れた瑠璃丸にとどめを刺さず、仲間に不可解な撤退を命じた理由は、まさにたった今瑠璃丸が言った言葉の中にあったが、瑠璃丸はそのことを知るよしもなかった。
　独楽彦は、明らかに動揺していた。苦悶の表情を浮かべ、唇をかんでうつむいた。
「どうすればいいのか……」
「だから言ってるじゃねえか。幸子をおれにあずけろ。かならず無事に助け出してやる」
「だが、降魔録は……」
　独楽彦の優柔不断さを見て、瑠璃丸は、自分の中にいらだちとも怒りともつかない、熱い固まりがふくれあがってくるのを感じた。
「ばかっ！　降魔録がどうこうなんて言ってられるときじゃねえだろうが！」
「わ、わかった……しかし、だが、幸子どののことが……」
　なおも独楽彦は逡巡（しゅんじゅん）している。
　その気持ちは、瑠璃丸にもまったくわからないではない。と同時に、こんな状態で独楽彦が十分に戦えるとも思えなかった。瑠璃丸は、ある覚悟を決めた。
「よし、独楽彦。おまえが幸子を連れてここから逃げろ」
「えっ……？」
　瑠璃丸の口から出た意外な申し出に、独楽彦と幸子の眼が大きく見開かれた。
「わからねえのか。おれがおまえの代わりに戦うんだ!!」
「な、なんだって――!?」
　独楽彦が驚きの声を上げた。
　そのときだった。
　知らず知らずのうちに高くなっていた瑠璃丸たちの声を聞きつけてか、黒装束の男がふたり、たちこめる煙幕を突き抜けて不意に現れた。
「さあ、行け！」
　独楽彦はついにうなずいた。幸子の手を取ると、黒装束が出現したのと逆の方向にむかっていっさんに走りだした。
　瑠璃丸は、追いすがろうとする男たちの前にすばやく立ちはだかった。
　だが、敵もさるものである。かなりの訓練をつみ、コンビネーションプレイに習熟しているのだろう。合図したようにも見えなかったのに、瑠璃丸に立ちむかう者と独楽彦たちを追う者とに瞬時に役割を分け、行動に移った。
「待ちやがれっ」
　瑠璃丸は、迷わず独楽彦たちを追ったほうの背中に斬りつけた。
　すると、その男は、瑠璃丸の動きを完全に読みきっていたかのように、クルリとむきを変え、瑠璃丸の剣をみごとに受け止めたのである。
　それと同時に、いったんは瑠璃丸にむかって剣をかまえたはずの男が、まったくためらいのない動きで瑠璃丸の横を駆け抜けていった。
（しまった！）
　瑠璃丸はほぞをかんだ。
　黒装束の連係プレイは、瑠璃丸の反応まで計算に入れた、裏の裏をかく作戦だったのだ。
「ええい、くそっ！」
　瑠璃丸は、渾身の力をこめて敵の剣をはらうと、返す力で横一文字にその胴をなぎはらった。
「独楽彦っ――」
　瑠璃丸は夢中で駆け出した。
　と、瑠璃丸の行く手にいきなり立ちはだかった者がいた。
「おまえは……」
　夢邪鬼という背の低い忍者だった。たしか、黒装束の最初の奇襲で矢を受け、円陣のにらみ合いの際には姿が見えなかったはずである。
「どけ。おれは今、おまえたちと戦う気はねえ。独楽彦があぶねえんだ！」
「わかってござるよ」
　夢邪鬼は、その奇妙な名前のように、邪気のない笑みを丸い顔いっぱいに浮かべて言った。
「物陰で手当をしておって、おまえさまが巨木に登っていくのを見もうした。真田の姫を奪われてはと、おまえさまの後をずっとつけて、話も一部始終うかがった。――ほれ、独楽彦さまを追った敵は、このとおりでござる」
　夢邪鬼は、そう言って足元を指さした。
　黒装束の男が、八方手裏剣を何本も背中に突き立てて絶命していた。
「独楽彦さまにかわって礼を申し上げる」
　夢邪鬼は深々と頭を下げた。
　ふたりがあらためて戦いに加わろうと煙幕のほうにむかいかけたとき――
「馬鹿ども！　女は独楽彦と逃げたぞ。いつまで無意味な内輪ゲンカをしてる気だ!!」
　50メートルほど離れた場所から、傍若無人の大声で怒鳴った者があった。
　そのひと声で、あれほど激しく争っていた忍者と黒装束の両方が、たちまちピタリと動きを止めた。
　男がツカツカと歩み寄ってくる。破れ帽子に黒マントという古めかしいいでたちである。
「逃がしたのはおまえだな、忍者？」
　男は、ずけずけとした物言いで瑠璃丸に問いかけた。
「おまえこそ何者だ？」
「柳生十志郎。裏柳生の現当主さ」
　男はふてぶてしい笑みを唇の端に浮かべ、無造作にそう名乗った――。

6月号につづく

封印伝説
クリスタニア
Crystania

RPGリプレイ今月も絶好調!!

◉作／水野良とグループSNE
◉画／宝谷幸稔

◆

クリスタニア大陸西部を守る傭兵組織
「獣の牙」に属する
リュースら5人の冒険者は、
ある村に現れたゴブリン退治に出かけた。
なんとかゴブリンを倒すが、その死体から、
生きているのでも死んでいるのでもない
謎の生命力「モドキ」が出現した。
いったいこいつはなんなのだ!?
今月は第2の事件発生だ!!

◆

―第2章―混沌（カオス）の少女

GM　それじゃあ、封印伝説の第2回目のセッションをはじめるよ。といっても、シナリオは前回のつづきだけどね。
サーバル　やっぱり、つづきなんですか？
GM　と〜ぜん。
ネージュ　まず、怖い話を聞かないと。
GM　そうだったね。傭兵団「獣の牙」フィンガル支部長マルカスさんは、ひとりの男の人を紹介する。
アロート　男の人を紹介されてもねぇ。
ネージュ　美形だったらうれしいわ〜。
GM　残念ながら、ただのおっさん。年齢は30代の後半で、かっぷくがよくて温厚な感じがする。
ネージュ　お金だけは持ってそう。
GM　着ている物はみすぼらしいから、期待しないほうがいいと思うよ。
ネージュ　さっさと怖い話を聞かせてよ。
GM　まず、マルカス団長が、男の人を紹介する。封印の神獣王ウルスに仕える獣人（ビーストマスター）で、名前をコラードというそうだ。
ネージュ　ウルスって、たしか熊の神獣ですよね？
GM　そうだよ。ふたつ名は眠れる大熊。その名のとおり、この神獣王はいつも眠っている。もちろん、その眠りには意味がある。
アロート　どんな意味ですか？
GM　つまりだね。この神獣王は眠ることで、邪悪なものや混沌に属するものを浄化してしまう力があるんだ。この力は、能力（タレント）として彼に仕えるビーストマスターたちにも与えられている。

てなわけで、神獣王ウルスとその従者である封印の民は、クリスタニアに発生した邪悪や混沌を抱いて、長〜い眠りに入っているわけだ。それぞれが、抱いている――つまり封印している邪悪や混沌が浄化されるまでね。
アロート　いやあ、ご苦労さまです。
GM　そう、ご苦労なんだよ。ウルスが支配しているのは、ここフィンガル地方なんだけど、起きている部族の民は、わずかしかいない。おまけに、起きている人々も、聖地である「封印の洞窟」を守護しなければならないから、めったに人里には現れない。ホントなら、有力な部族なんだけどね。
サーバル　おもわず拝んでしまいそう。
GM　で、封印の神獣王ウルスなんだけど、この大熊の神獣は、じつはとんでもないものを封印しているんだ。神殺しの竜（ドラゴンロード）、クリスタニア世界の最大最強の魔獣だ。

この世界の神話によれば、創造主である神々は、神話の時代の終わりに光と闇のふたつの陣営に分かれて、戦った。このときの最終兵器っつ〜のがこのドラゴンロードで、神殺しのふたつの名のとおり両陣営の神々をひとり残らず、焼き殺しちまったんだ。

クリスタニア
Crystania

百の眼を持つドラゴンロードが目覚めるかもしれない。ね、恐ーい話だしょ?

GM　クリスタニアを創造した神々は、光の陣営にも闇の陣営にも属していない中立神なんだけど、猛りくるったドラゴンロードに例外はなかった。

滅ぼされたらたまらないとクリスタニアの神々は、ドラゴンロードの目を欺(あざむ)くため、神の肉体を捨てて獣の肉体に魂を封じたんだけど、百の目を持つ1匹のドラゴンロードが、神獣の正体を見破ってしまったんだね〜。彼の名前は、ギリシャ神話の怪物にちなんで、アルゴスとしておこう。このアルゴスくんは、仲間たちに真実を教えようとしたらしい。それは困るってんで、神獣たちのなかでも、もっとも力持ちで封印の能力を持った神獣王ウルスがアルゴス君をとっつかまえたってわけだ。

そして、封印の眠りに入って幾千年、いまだアルゴスくんは浄化されていない。さすが最大最強の魔獣だけあって、あともう何千年か眠りつづけないと浄化できないだろうと考えられている。

アロート　ずいぶん、気の長い話なんですね。

GM　そうだったんだけどね。ちょっと事情が変わったんだ。

ネージュ　やっと怖い話になってきた。

GM　すでに説明したとおり、大熊ウルスの民はほとんどが浄化のための眠りについている。じつは、ここにいるコラードおじさんも例外じゃなかったんだ。ある混沌を封印して眠りについていた。あと何年か眠れば浄化できると思っていたそうだ。

ところが、なぜか彼は目覚めた。ことが、彼ひとりにかぎってのことだったら、まだよかったんだ。ところが、彼以外にも目覚める者があいついでいる。彼らが封じ、浄化する前の邪悪や混沌と一緒にね。このままいけば、神獣ウルスが目を覚まし、百の目を持つドラゴンロードのアルゴスくんまで目覚めるかもしれない。

ね、怖〜い話だしょ?

ネージュ　だめ〜っ。話がややこしくて、実感がわかない。

サーバル　百の目をもつドラゴンというだけで怖いですよ〜。

アロート　怖いというか、とにかく不気味でしょうね。

リュース　ドラゴン、カマン!　一騎討ちで相手をしてやるぜ。たぶん、勝てないけど。

GM　ぜったい勝てねぇよ。おまえなんか、指先ひとつでプチッだ。

リュース　よし、修業を積んで、レベルを上げなければ!　さあ、みんな冒険へ行くぞ!!

GM　ちょっと待て!　ここでふつ〜のプレイヤーならいかにしてドラゴンロードが目覚めるのを阻止するかを考えるもんだぞ。

リュース　き、気づかなかった〜!

GM　それぐらい気づいてくれよ。さいわいなことに、ウルスが目覚める気配はまだまだない。この封印の神獣王が目覚めるより前に、この異変の原因を突きとめて、そいつを取り

除けばエブリシング・オッケーなわけよ。
　でも、事が事だけに失敗は許されない。そこで、神獣の民すべてに危機を知らせて、事件の真相究明、および解決を手伝ってもらおうと、彼らは思ったわけだ。
リュース　他人を巻きこむんじゃない〜！
GM　そうか？　団長のマルカスさんは彼らの判断を承認したぞ。リュースと同じ鬣（たてがみ）の部族の出身で、しかも高レベルのビーストマスターさんが。
リュース　承認しないとはいってないぞ〜！
ネージュ　権威に弱いヤツ。
アロート　え〜と、参考までに聞きたいんですけど、このコラードさんはどんな邪悪を封印してたんでしょうか？
GM　よくぞ、聞いてくれました。コラードが封印していたのは、邪悪というより混沌なんだ。——それは昔も昔、大昔、神さまが世界を創造していたころのはなし。とっても大きな樹が、1本あったんだ。北欧神話から名を借りて、この大樹を世界樹（ユグドラシル）と呼ぶことにしよう。世界樹は幹も葉も黄金色に輝いていて、生命の実という果実をたわわに実らせていたと伝えられている。そして、この生命の実から神々は、人間や妖精や精霊や動物や植物を創ったとも。でも、世界樹が実らせていたのは、じつのところ生命の実だけではなかったんだね。
サーバル　知恵の実ですか？
GM　ブッブ〜ン！　禁断の果実の話は関係ありません。正解だけど、まず「負の生命の実」というべき果実が実っていた。この実から、破壊を司（つかさど）るある女神が、アンデッド（不死の魔物）を創造したとの伝説もある。
アロート　なんとなく、混沌の正体がわかってきました。
GM　たぶん、その予想は当たっていると思うよ。負の生命の実は、邪悪かもしれないけれど、混沌じゃない。ところがだね、もう一種類、生命にも負の生命にも属さない第三の果実が、世界樹には実っていたんだ。それは、世界樹が実らせた膨大な果実のなかでも、たったひとつだけだと伝えられている。
リヴリア　ゴブリン・モドキにとり憑（つ）いていた謎の精霊力ですね。
GM　ま、そういうこと。この第三の生命力は、ふつうの手段では滅ぼすことができないときている。生きてもおらず、死んでもいない状態に陥った生き物の肉体にとり憑いて、活動するらしい。
　たったひとつの例外なんて混沌に決まっている。だから、コラードさんはこの第三の生命力を封印し、浄化するべく何百年かの眠りに入った。
サーバル　ところが、浄化されるまえに、本人が目覚めてしまったというわけなんですね。
GM　というわけなんだよ。
アロート　前回、見たゴブリンの話をして、コラードさんのいっている第三の生命力と関係あるかどうかたずねてみます。
GM　するとだね、コラードさんは勢いこんで、それをどこで見たかとたずねるよ。
アロート　その勢いに押されながらも、かくかくしかじかと前回の報告をします。
GM　間違いなくヤツだ。放っておくと、たいへんなことになるかもしれないから、とにかく早急に見つけて封印しなおしたい。
リュース　汝の願いは承認されたぞ。あいつには恨みがあるから、協力する。
GM　そうしてやってくれ、と団長マルカス。ついでに、封印の部族の者がなぜ目覚めはじめたのかの原因もね。
サーバル　課題として、承っておきましょう。
アロート　当面は「モドキ」の行方を追います。
ネージュ　そんなこといっても手がかりがないじゃん。
GM　少々、お待ちください。ただいま手がかりが向かっている途中です。
リュース　いったいどこにだ〜！
GM　キミたちがいる団長の部屋にだよ。というわけで、ひとりの女性が血相変えて、飛びこんできました。
サーバル　うわっ、ホントに来た。
アロート　どうしたんですか、お嬢さん。
GM　残念でした。ただのオバさんです。彼女は涙を流しながら、「お願いです。娘を捜してください」と隊長さんに懇願している。
アロート　あの〜、ひとつ重要なことを聞きたいんですけど？
GM　どうぞ。
アロート　その娘さんておいくつですか？
リュース　そんなこと聞いてどうする〜！
アロート　これからの気合いのノリがちがうんですよ。
GM　タワケたヤツだなぁ。この女性は、キミたちが、前回出かけていた枝角の部族の村の人。彼女の話をかいつまんでいえば、「10歳になる娘の行方がわからないんです」となる。
アロート　心配でしょうね〜。
GM　決まってるでしょ（こいつ、10歳と聞いて、ヤル気が減ったな）。
サーバル　やっぱり、モドキと関係してるんだろうなぁ。
リヴリア　この展開だとね〜。
リュース　なんて外道なシナリオなんだ〜！
GM　だれがスライムやねん、とカルトなツッコミ。
アロート　とにかく、もう少し、くわしい話を聞きたいんですけど？
GM　くわしい話もなにも、村を騒がしていたゴブリン事件が片付いたんで、その娘フォスティちゃんは欲求不満を解消するため、村から飛びでて遊びにいったというわけさ。それも、たったひとりでね。
アロート　どこへ行ったか、心当たりはありますか？
GM　それなんだけど、娘が好みの遊び場というのが森のなかにある岩場で、けっこう危ない場所だったりするんだよね。
ネージュ　と〜ぜん、そこに行ってみたのよね？
GM　うんにゃ、行ってにゃあよ。だって、このところ物騒だったじゃないか。夜、出歩くのはねぇ。
ネージュ　ガクッ。
リヴリア　もう夜なのね、っと。
サーバル　は〜い、その岩場に行ったというのはたしかなんですか？
GM　たしかじゃないよ。よく行く遊び場が、そこだというだけ。お母さんは「危ないからいつも行くなとはいってあるんですけど……」とつぶやいている。ああ、子を思う母心。
リュース　行くなといわれれば、よけいに行きたくなるのが、子供心。
リヴリア　仕事を終えて帰ってきたばかりなんだから、今日は休みません？
アロート　そうですね。このパーティには、夜、目が見えない人も多いですからね。
リュース　みんなの意見を承認して、明日の朝イチから捜索を開始することに決める。

パーティ紹介

リュース
鬣の部族の戦士で、パーティリーダー

リヴリア
影の部族のソーサラー、不幸をばらまく娘

サーバル
バードマンの戦士。背中に羽根を持つ

ネージュ
大蛇の部族のスカウト。早い話が蛇女（笑）

アロート
蹄の部族のシャーマン。よいしょの達人

リヴリアが、1本の木のうろに少女らしき人影を発見したが……。

GM　母親は納得して、村に帰っていった。ちなみに、封印の民のおじさんはキミたちと砦で泊まりね。どうやら、彼も娘の失跡と第三の生命力とのつながりを考えているらしい。明日の探索行にはついてゆくよ。
ネージュ　クマさん、よろしくね。

GM　さて、翌日だよ～ん。
リュース　まず、村に向かう。
GM　朝になっても、娘は帰ってきませんでした、と母親からの報告です。
サーバル　とにかく問題の岩場に向かってみましょう。
GM　ホイホイ、2時間ほどで岩場に着いた。
ネージュ　じゃ、あたりを捜します。
GM　では、知覚技能で判定を試みてちょ。修正はなし。
リヴリア　成功しました。
サーバル　成功。
ネージュ　わーい、09で成功。
GM　沈黙組は失敗だね？　それじゃあ、いちばん目のよかったネージュが見つけたことにしよう。ちょっとした崖の下で、岩にこびりついた血だまりを発見した。そして、血の跡が森のほうに点々と続いているよ。
サーバル　モドキの傷って、回復したっけ？
GM　自然治癒はするだろうね。もしかすると、自然ではない治癒をしているかも。
リュース　そんなことは、オレが許さん～！
GM　かってに吠えてろ！　とにかくモドキの生態はよくわかっていないんだ。コラードさんもたぶん、邪悪だろうと考えて封印していただけだし。
リヴリア　いいかげんね。
サーバル　親近感、覚えるなぁ。
アロート　とにかく、血の跡を追ってみます。
ネージュ　その血なんだけど、人間の血か動物の血かわかります？
GM　ネージュさんなら、なめればわかると思いますよ。なめてみます？　あ、乾いているからもうダメだな。
ネージュ　う～ん、残念。
サーバル　こ、このひとも怖い。
アロート　血の跡を追って森の中に入ってみましょう。
GM　残念ながら、血の跡は途中で消えてしまってる。
リヴリア　この辺って、どんな地形ですか？
GM　森と岩場が続いているだけ。そのほかに目立つものはなし。
リュース　よ～し、捜索するぞ～！
GM　バラバラに？　それとも、かたまって？
リュース　手分けをして、捜索するぞ～！
アロート　別れるんなら、集合場所を決めておきましょう。半日後にこの場所ということで。
GM　賢明だね。ではでは、ひとりずつ知覚技能の判定をどうぞ。いちばん低い目を出した人が、第1発見者の権利を得られるから。
ネージュ　は～い、成功。
サーバル　成功しました。
リヴリア　わたしは大成功です。
GM　またも、沈黙組は失敗と。大成功したリヴリアさんが、1本の木のうろに少女らしき人影がうずくまっているのを発見した。
リヴリア　動いてる様子はないですか？
GM　いまのところ、ない。
リヴリア　2～3メートルまで近づいて、もっとよく確かめる。
GM　外見は、間違いなく人間の女の子ですね。でも、ひどく脅(おび)えている様子だよ。
リヴリア　モドキにとり憑かれているように見えますか？
GM　うつろな感じはするね。
リヴリア　それでは、この少女を「人間モドキ」と命名しよう。学術名は「人間(ホモ)・リヴリアーナ」ね。
アロート　重大な質問その2なんですが？
GM　どうぞ。
アロート　その娘(こ)、かわいいですか？
GM　フランス人形みたいな感じの可憐な少女だ。でも、顔から髪から血がべったりとはりついているけどね。
ネージュ　シュールじゃん。
アロート　少女を発見したのは、リヴリアさんだけですよね。
GM　そうだよ。残りのメンバーは、めぼしい場所を捜していたり、めぼしい場所すら見つけられなかったり。
リヴリア　ひとりじゃどうしようもないんで、大声で仲間を呼びます。
GM　そんじゃあ、その叫びが聞こえたかどうかをチェックしよう。これは運だけの問題だから、能力値で判定ね。幸運度を2倍したものに、レベルの10倍をたして、難しい行為だから20のマイナス修正を行う。さあ、D100を振ってこの合計値以下を振ってみよう！
リュース　また、失敗だ～！。
GM　たまには、成功してみなよ。
リュース　サイコロを振ることに意味がある～！
GM　成功することに意味があるんだよ。で、アロートとネージュが成功ね。ちなみに、クマさんには聞こえてない。
リヴリア　ふたりだけ？
GM　そう、ふたりだけ。リヴリアの声を聞きつけて、アロート、ネージュがやってきました。残りのメンバーは、森の中をまだうろうろ。
リヴリア　ウォリアーがおらんじゃないか！
ネージュ　女の子に話しかけますけど、反応は？
GM　警戒している感じだね。
アロート　「精霊力感知」で、モドキかどうか確認します。

GM　もちろん、モドキです。
アロート　哀れな少女。わたしたちのタレントでなんとかなりませんか？
リヴリア　１レベルじゃね〜。
アロート　無理をせず、全員が合流するのを待ったほうがよさそうですね。
リヴリア　不本意だけど、そうします。
GM　では、半日たってみんなが合流しました。
ネージュ　どうするの、これ？
GM　もちろん、封印あるのみ！　とクマさんは叫ぶ。
サーバル　封印したら、女の子はどうなるんですか？
GM　一緒に浄化されるに決まっているでしょ。
リュース　却下だ、却下！
GM　でも、混沌なんだぞ〜。ほっておくと、どんな災厄が起こるかわからないんだぞ〜。
ネージュ　ダダをこねないの。
リヴリア　手を振ったり、指差したりしてみましょう。
GM　指を差すことに対しては、ビクッとする。手を振る動きに対しては、「あれは何をしているんだろう？」と不思議そうな顔をするだけ。
リヴリア　食事は食べるかな？
サーバル　餌付けするんですね。
GM　その表現、ちょっとヤバイんじゃない。
ネージュ　食べ物で、お友だちになる。
リュース　よ〜し、その作戦承認したぞ！
ネージュ　えっ、あたしがやるの？
GM　リヴリアは、ずいぶん印象悪くしているからねぇ。
リヴリア　失礼な！　観察しているだけなのに。
サーバル　ボクには生体実験しているようにしか見えない。
アロート　まあまあ、リヴリアさんはソーサラーですから、研究熱心のあまり優しさを失ってしまってるんですよ。
リヴリア　あたしに、ケンカを売るとね、不幸になるのよ。
アロート　ひえ〜。
ネージュ　お友だち作戦、実行します。
GM　食料を持って近づくわけだね。フォスティちゃんはとっても空腹だったので、もちろん反応するよ。ネージュのところに恐る恐る近づいて、食べ物を奪い、木のうろにもどる。
リヴリア　メモ、メモ。食事はすると。
ネージュ　別の食べ物を持って、木のうろに近づきます。
GM　すると、また近寄ってきて、食料をとってゆく。
アロート　だいぶ、なれたみたいですね。
GM　仲良くなったみたいだね、に訂正。

ネージュ　これから、どうするの？
リヴリア　食事に眠り薬を混ぜる。
サーバル　そんなの持っているんですか？
リヴリア　ソーサラーだから、調合できるよ。
GM　材料がなかったら、無理だよ。
リヴリア　じゃあ、シビレ薬は？
GM　だから、材料が必要なんだって。
リヴリア　近くで集められませんか？
GM　ダメ！
リュース　せっかく、仲良くなってきたんだから、このまま作戦を続けるんだ〜！
GM　どうでもいいことは、叫ばないように。
サーバル　リュースの意見に賛成。いったん砦に戻って、食料を運んできましょう。
ネージュ　ついでに、この子の母親に、娘の無事を知らせておいてよ。
リヴリア　真実は、隠しておいたほうがいいと思うよ。
サーバル　そうしま〜す。
GM　残りの人は、お友だち作戦を継続するんだね。
ネージュ　そうで〜す。
GM　了解。では、サーバルのほうを解決しよう。バードマン・モドキのサーバルは、獣の牙の砦へと無事帰りついた。
サーバル　モドキじゃありません。
GM　い〜や、その醜(みにく)く太った身体は、ふつ〜うのバードマンには見えない！
リヴリア　や〜い、ミミズク、ミミズク。
サーバル　ううっ。
リヴリア　ニヤリ、これでふたりめ。
リュース　なぜだ、背中が寒いぞ〜！
サーバル　気を取りなおして、隊長に会います。
GM　ほいほい、隊長のマルカスさまでごじゃります。
サーバル　え〜と、かくかくしかじかで食料、持ってゆきます。
GM　食料の件は、承認しよう。
サーバル　ありがとうございます。ところで、女の子はどうすればいいでしょうか？
GM　そんなことは、自分で考えてちょ。獅子の部族は、自分の意見を持たないことがポリシーなんだから。
リヴリア　だそうだよ、リュースくん。
リュース　オレにはオレの生き方がある〜！
リヴリア　その生き方は鬣(たてがみ)の民にはふさわしくないのだよ。
サーバル　作戦が作戦だけに、ちょっと上等の食料を選んで持ってゆきます。で、村に寄って、フォスティちゃんのお母さんに会います。
GM　ほい、会った。

「娘に会わせてください」母親は泣きながら飛んで逃げるサーバルを追いかけた。

サーバル　え〜と、娘さんは無事です。
GM　母親は、まずお礼をいってから、「娘はどこに？」とたずねるよ。
サーバル　いま、仲間がめんどうみています。まだ、動かせる状態じゃないんです。
GM　「えっ、ケガをしてるんですか？」
サーバル　そんなところです。だから、いま、会わせることはできません。
GM　そんなこといわれたら、よけいに会いたくなるのが母心。「お願いです。一緒に連れていってください、娘に会わせてください」
リヴリア　交渉失敗やね。
サーバル　ううっ、困った。
GM　さあ、さあ、さあ！
サーバル　困ったんで、飛んで逃げます！
GM　「待ってください！」と母親は泣きながら追いかける。
サーバル　全力で逃げます。
GM　バードマンは人間より速いので、もちろん振りきることができる。
アロート　で、これからどうするんですか？
リュース　お友だち作戦をつづけるんだ。
リヴリア　でも、根本的な解決にはならないでしょ。
アロート　娘さんから、モドキを追い払う方法はありませんかね？
リヴリア　モドキは仮死状態の生き物に引き寄せられるんだから、だれかにそうなってもらうのはどうかな？
リュース　そこで、なぜオレを見る〜！
リヴリア　たまたま、視線の先にいるだけでしょ。
リュース　い〜や、その目は何かをいいたがってる。
リヴリア　あらわかるの。そう思うなら、実験に協力してよ。
リュース　ぜったいに承認せんぞ〜！
サーバル　母親がいるんだから、事情をぜんぶ話してこのまま面倒をみてもらえば。
アロート　母の愛は何よりも強いものですからね。
リュース　承認するぞ〜。
GM　封印だ、封印だ。こいつは混沌なんだぞ！
サーバル　混沌でも邪悪じゃないのなら、封印しなくてもいいと思う。
アロート　賛成〜。
GM　モドキがとり憑いたのが、かわいい女の子でなかったら。
リュース　とうぜん、封印のほうを承認だ！
GM　今回の教訓は、美しさは身を助けるということだね。
ネージュ　じゃあ、友だち作戦をつづけて、親しくなったところで村に連れて帰ります。
GM　それで母親に引き渡すと。母親は事情を聞いてさすがに驚いたけれど、もちろん娘は自分で育てると誓うよ。
ネージュ　母親のことは覚えてないの？
GM　覚えてはいないね。
サーバル　心配だから、ときどき様子を見にゆきます。
GM　クマさんも、心配だから、砦で待機しておこう。悪いことが起こったら、そく封印しなければいけないからね。
アロート　そのときは、協力しますよ。
GM　当然だね。で、母親はフォスティを育てはじめるわけだけど、フォスティはすごくのみこみが早くて、あっという間に自分の名前を覚え、片言を話しはじめる。
リュース　な、なんだか心配になってきたぞ〜！
リヴリア　ゴブリンにとり憑いてたときには、そんなに頭がよかった？
GM　賢そうには見えなかったよ。まあ、学習前だったこともあるけどね。
リヴリア　メモ、メモ。憑依した肉体に影響されるのかもしれない、っと。
サーバル　アルジャーノンみたいになったら、どうしよう。
アロート　なにか、とんでもないことをしでかしたような気が……。
GM　さあ、どうでしょう。
リュース　ふ、不安だ〜！
GM　ケッケッケッ！　では、キミたちには不安なまま以下、次号ということで。
サーバル　ああ、来月も怖い。

クリスタニアRPG入門講座

第2回　神獣

前回の入門講座は「セッション」についてだった。RPGをプレイするための基本の解説をしたハズだ。忘れてしまったって人は、先月号の電撃王を取りだして、読み返すべし。

さて、第2回の今回は、RPG自体ではなく、クリスタニアRPGをプレイしていくために、知っておかなければならないことについて解説することにする。

テーマはずばり、「神獣」についてだ。今回はクリスタニア世界の一番のポイントともいえる、このテーマを追究してみることにしよう。

1　神獣って何？

神獣とは獣の身体を持った神様のこと。もともとは中立の神様だったんだけど、神々の大戦のとき、追っ手の竜王から逃れるために神の身体を捨て、獣の肉体に自らの魂を封じた。こうして、彼らは竜王の追跡を逃れることに成功し、獣の肉体を持った神、つまり神獣となったんだ。

神獣は五柱の神獣王と、普通の神獣のふたつに分けることができる。つまり、とってもえらい神獣と、普通にえらい神獣にね。

五柱の神獣王と呼ばれているのは、周期の神獣王フェネスを中心とした5人。順番に名前をあげれば、周期の神獣王フェネス、支配の神獣王バルバス、戦いの神獣王ブルーザ、礎の神獣王ウルス、結界の神獣王ルーミスとなる。

とうぜん、これらの神獣に従う部族は、他の部族とくらべて勢力が強いし、人口も多くなる。神獣の優劣は、その部族にも影響してくるわけだ。

2　従者

神獣は自分に従う亜人や人間たちを従者として、支配し守護している。従者たちは互いに集まって部族と呼ばれる集団をつくり、自分たちの従う神獣の意思にそった生活をしているんだ。

部族にはそれぞれ個別の名前がついている。たとえば、今回の『封印伝説』の登場キャラクターであるリュース。彼が従う神獣は、獅子の姿をした神獣ディレーオン。そして、そのディレーオンに従っているのは「鬣の部族」と呼ばれる神獣の民。また、鷲の姿の神獣フォルティノに従うのは、サーバルたちバードマンと「孤高の部族」と呼ばれる神獣の民。こんなふうに、部族は従う神獣の特徴や意思からとった名前を持っているのである。

3　眷族

かんたんにいってしまえば、神獣の取り巻きのこと。神獣たちは自らの魂を獣の肉体に封じたとき、その獣の仲間に普通の動物とはちがう力を与え、特別な生き物にした。

たとえば、神獣ディレーオンが力を与えたライオンは「ゴールドライオン」という眷族になる。こうして、特殊な力を持った獣、眷族が誕生したわけだ。

眷族は神獣の使いとして、神獣の民を導いたり、共に戦ったりする役目を任っている。ときには、「ビーストマスター」と呼ばれる特殊な資格を持ったキャラクターに召喚されることなんかもある。このときは、眷族は主人であるビーストマスターの命令に忠実に従ってくれるんだ。

ビーストマスターという資格については、次で説明するから、そちらを見てちょ。

また、眷族の役目はもうひとつある。それは、己れの神獣が定めた聖地を守るということ。不用意に聖地に入りこみ、これを侵すものは眷族に攻撃されることになるのだ。

いっておくが眷族は非常に強い。メチャクチャ強い。普通の動物とは比べものにならないぐらい賢く、生命力や精神力もずばぬけている。なによりも、優れた能力を持っている。

例をあげれば、リヴリアが従う神獣アルケナの眷族のレイブンは、「凶声」という、相手の抵抗力をまる1日のあいだ半分にする、とんでもない能力を持っている。

こんなにおいしくも、恐ろしい能力を持った眷族を敵にすれば、たとえ高レベルの冒険者であっても、ひとつ間違えば命取りになるだろう。

眷族は敵にまわさない。これがクリスタニア世界で長生きする、秘訣なのであります。

4　タレント

神様が自分たちを信じる者たちにプリースト魔法という奇跡の力を与えたのと同じように、神獣たちも自分たちの部族の者たちに奇跡の力を与えた。それがタレントと呼ばれる力なんだ。

タレントとあったからって、テレビに出てくる人たちを思い浮べてはいけないよ。ほんとに出てきたら怖いからね。

じゃ、タレントとよばれる能力の説明をすることにしよう。

神獣たちは、獣の身体に魂を封じたときに、神であったころの、偉大な能力のほとんどを失ってしまった。しかし、その代わりに、獣の肉体に入ることによって得た、新しい力もあった。神獣は獣が本来持っている能力を拡大し、自分の力としたんだ。

神獣はこの特殊な力を、自分たちの従者に与える事にした。この特殊な力のことをタレントというんだ。

さて、このタレントだけど、神獣の民ならだれでも使うことができるってわけじゃない。この能力を使うには、ビーストマスターと呼ばれる資格が必要。そして、この資格は基本的に、神獣の民、リザードマン、バードマン、ミュルミドンなど、神獣に仕える者たちのみに与えられる特権なのだ。

どうだろうか？　神獣という存在が理解してもらえただろうか？　本当なら、神獣すべてを並べて説明したいところだけど、残念ながらそうもいかないしね。

あとは、『封印伝説クリスタニア』のリプレイを読んで勉強してほしい。幸運にも、今回のプレイヤー・キャラクターは皆、神獣に従うビーストマスターだ。彼らの行動を見ていれば、おのずと彼らの従う神獣がどんなものかは見えてくるはず、だろう……。

まあ、例外はあるかもしれないけどね。

おたより募集!

『封印伝説クリスタニア』第2回、いかがでしたか？　神殺しのドラゴンの目覚め、世界樹から生まれた第3の生命力の出現、そしてその生命力にとり憑かれた美少女の登場と、舞台装置もそろい、物語はクリスタニア大陸全土をおおうスケールで展開していきそうな気配です。

はたして、いけいけウォリアー、リュースをはじめとするあの5人組でこの雄大な物語を支えきれるのか、予断を許さぬまま次回『封印伝説』を刮目してお待ちください！　おたよりのあて先　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル　電撃王編集部「クリスタニア」係

ゲートガーディアン GATE GUARDIAN

●企画／A.C.M.E.●作／阿須貞明●イラスト／中村博文&藤沢えいる●アシスト／斉藤直樹

序章・覚醒

ハイパーウォーズに続く電撃王誌上ゲームの第2シリーズは、転生をテーマとするファンタジーもののゲートガーディアン！今回は本格的なスタートに先立つプロローグ編だ。

かつてわれわれの住む世界と異なる次元に「真・世界」という世界があった。

真・世界は次元の門「ゲート」が秘めたさまざまな力によって形作られた世界で、世界のすべてを見つめている「白き力」を司どる天空の島、世界の下方に広がる雲海の中に存在する、すべての力の源、真のゲート、その中間に浮かぶ4つの大陸と無数の島々、そして「枝世界」と呼ばれる異世界につながるさまざまな無数の枝ゲートがあった。

ゲートの力には4つの位相があり、さまざまなカラクリを生み出す技に長けた「金剛衆」、魔獣を召喚して意のままに操る「獣力衆」、世界の息吹を身に宿し、肉体に宿る力を極限まで引き出す術を身につけた「剛力衆」と、逆に精神の力を引き出す「超力衆」らに分かれていた。

さまざまな勢力が真・世界の覇権を競いあい、あちらこちらで争いは絶えなかったが、それぞれの力のバランスが安定していたので世界そのものを揺るがすような戦いだけはおきなかったのだが……。

けっして平和とはいえなかったが、真・世界では長い間、安定した時代が続いていた。だが、それゆえの歪みか、それとも黒の力の干渉なのか、ある日突然暗く歪んだ力が出現した。

その歪みは人知れず大きくなり、皆がその存在に気づいたときには4つのゲートの力の均衡を崩し、世界そのものを崩壊させるまでに成長してしまった。

白き力が暗い歪みを封印したが、1度崩れた力のバランスは元にもどらず、真・世界は崩壊をはじめた……。

もう崩壊を止められないと悟ったそれぞれの力を司る者たちは、生きのびるために真・世界を捨て、転生することを決意した。

そして、真・世界へ通じるゲートはすべて閉じられ、世界全体が封印されていく……。

その封印された次元の中で真・世界は「大崩壊」を迎え、世界の脈動は止まってしまった。そして、真・世界は再生のための眠りの時代に入った……。

崩壊する真・世界

門が形作る真・世界

いざ、探求の地へ

帰還の時、きたる

「目覚めよ、ガーディアン……」

1993年4月8日午前0時。この瞬間、世界中の選ばれた者たちの夢の中にこの声が同時に響いた。

優しい、母の胸に抱かれているような温かさにあふれた声だった。その声に心ひかれた瞬間、夢の中に鮮やかな光景が広がった！

人によって夢の光景はさまざまで、恐竜が歩き回る原生林、異形の魔獣が吠える人外魔境、軍馬に乗った騎士たちが剣を打ち合わせる合戦場、空中に浮んだ島々の間を飛ぶ獣や飛行機械など、人それぞれにまったく違っていたが、その光景を目の当たりにした誰もが心の中で叫んでいた。

「あそこは自分の魂の故郷だ！」

なつかしい故郷の空気の香りが漂ってきた。夢の中であるはずなのに、それはまるで現実のような実感をともなっていた。

誰もが皆、覚悟を決めて目の前に広がるリアルな夢の中へ、一歩ずつ歩みを進めていった。

期待と不安、そしてそれを上回る故郷への帰還の喜びを胸に秘めて……。

そして少しずつ思い出し始める。おのれのゲートガーディアンとしての使命と力を。ゲートの力を司るものとして、いまこそが真・世界の封印をとくべき時なのだと。封印をとくことにより、魂の故郷である真・世界への帰還がかない、力を手にすることができる。また、真・世界はすべての世界へ通じる力を持つ。それゆえ、いまの自分の世界である現代世界を守るためにも封印の争奪戦に参加するしかない。そのためにはさまざまな時代や物理法則を持つ「枝世界」と呼ばれるパラレルワールドで、自分の記憶と力を取り戻すための「パワー・カタリスト」を手にし、真・世界の封印をとくための「鍵」のひとつを見つけなくてはならないのだ。その探求のなかで、かつての前世での同志や恋人、さらには仇敵と出会うこともあるだろう。そして、この覚醒がゲートの力をねらう何者かの存在によって引き起こされたものならば、その正体をさぐらなければならない。すべての謎はゲートに秘められている。そして、すべての宿命と冒険も！

ガーディアンズ レポートルーム

まだ"基本中の基本"的な設定とか、何枚かのイメージイラストが発表されただけなのにもかかわらず、それぞれ想像の翼を広げて寄せられたさまざまな投稿イラスト。

この投稿イラストのイメージも誌上ゲームのなかにいろいろな形で投影していく予定なので、これからもどんどんイラストや文章を投稿してほしい。

◀栃木県・西森一博 (01)

◀愛知県・天中の鬼頭 (02)

◀神奈川県・Ben (03)

◀埼玉県・ZAG・NIC (04)

◀石川県・TITA (05)

◀東京都・睦月 (06)

◀神奈川県・孝鳳風 (07)

◀福島県・さつきあひる (08)

◀埼玉県・ねこのるしあ (09)

◀愛知県・"みかえる白井" (10)

◀宮城県・鱈ちり五助 (11)

◀東京都・高野天野 (12)

お知らせ&募集

ハイパーウォーズと同じように、ゲートガーディアンも、参加者がその世界やストーリー、設定をつくりあげていくゲーム。ゲームへの参加だけではなく、積極的な投稿をお待ちしています。イラストでも、文章でも、写真でも、どんなかたちでもかまいません。設定やミニストーリー、ゲームのアイデアなど、どんどん送ってください。宛て先は「〒101東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル メディアワークス 電撃王編集部ゲートガーディアン係」まで。

ハイパーウォーズ情報

もう1本の誌上ゲーム、先月号からひと足早くスタートした「ハイパーウォーズ」は現在処理作業が進行中。

予想以上の参加者と思いがけないほど大量のイラストや文章の投稿があり、第1回としては大成功といえるだろう。ただ、前回発表したデータの記述がわかりにくかったり、ケアレスミスなどもあったりしたため、まだまだこれからそのあたりの調整も必要だし、なによりもゲーム自体をもっとおもしろくしていかなくてはならない。そして、それがおもしろくなるかどうかは、すべて参加者の手にゆだねられているのだ。今回以上に積極的に、アイデアや要望などをどんどん投稿してほしい。

次号でいよいよ第1回大会の結果発表と、第2回大会の参加者募集が行われる。キミが参加させたバトル・ビーストの戦績はいかに?

イラスト/希有馬

※カッコ内の数字はボーナスのためのもの(次回で発表)

覚醒、そして物語は開幕をむかえる……

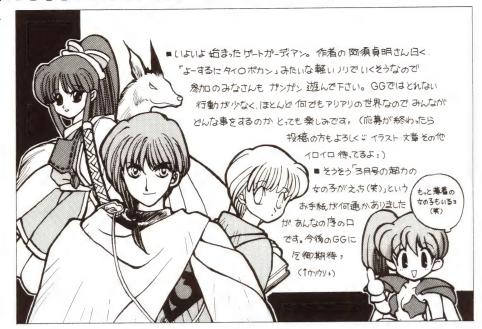
毎夜見る、同じ夢。しかし、目覚めたときは、いつもの夢を見たということを覚えているだけで、具体的なことは何ひとつ思い出せない。ただ、懐かしさと哀しさを感じ、何かを思い出さねばならないという思いに捕らわれる。

そしてその日は突然やってきた。真実の記憶の一部、自分が門の守護者、ゲートガーディアンであるということを思い出す日が。

だが覚醒がなされたとはいえ、すべてを思い出したわけではなく、使いこなせるパワーもほんのわずかなものにすぎない。そして、おのれの使命についても確たることを思い出せたわけでもない。ただ、本格的な行動時期が、なんらかの形で迫ってきていることは感じていた。

そしてある日の夜。それはいつもの夢とは少しちがっていた。虚空に浮かぶさまざまな色の光。その光には、ある種のパワーが宿っていることを感じる。あれを手にすれば記憶の一部を取り戻すことができる、なぜかそう思えた。手近なひとつに近づこうとしたとき、それを手に入れようとしているのは自分ひとりではないことに気づいた。何者か、やはり同じ使命と宿命を背負ったものたちがやはりそれを手に入れようとしている！　記憶の不完全ないま、彼らの誰が味方で誰が敵かすら思い出せない。どうやらあの光を手に入れるためには、彼らと競わねばならないようだ……。

☆

今回は本格的なスタートを前にした序章編。ゲートガーディアンは設定を積み重ねていくタイプのゲームなので、その設定をより参加者から集めてから本格的なゲームをスタートするため、今回のゲームは簡単なミニゲームです。でも、これに勝ち残れば、本編のゲームの第１回から多少有利になります。

ルールはごく簡単。以下のものを官製はがきに書き込み、下の応募券を貼ってつぎの住所に送るだけ。

①名前（現代世界でのもの）と性別、年齢
②攻撃力、防御力、耐久力の３つに10ポイントをわりふる。最低は１。
③属性を、風・水・土・火・金からひとつ選ぶ。
④第１ターンから第５ターンまでに行動ポイント10をわりふる。最低は０。
⑤どの光をめざすか。１〜108のうちのひとつ。
⑥その他、設定やイラストなどなんでも。

処理方法は、じゃんけんのような簡単なものを使います。属性の相性と、そのターンの行動ポイント、それにキャラパラメータによって１対１の勝負が行われ、最後まで勝ち残ったものがその光を手に入れることができます。

宛て先は「〒101東京都千代田区神田神保町２の22の11カンナビル　メディアワークス電撃王編集部ＧＧ『覚醒』係」まで。応募の締め切りは４月20日消印です。

設定＆NPC募集

せっかくおもしろいキャラクターを創造したのに、ゲームに勝ち残れなくて誌上に出ることができない。こんなことがないように、ゲートガーディアンではノン・プレイヤー・キャラクター（ＮＰＣ）を募集します。これは設定がおもしろければ採用し、ゲーム本編に重要人物のひとりとして登場させるというものです。そのかわり、その行動はこちらで決定しますので、考案者の自由にはなりません。名前（真の名）、性別や年齢、性格や特徴、容姿、現世界では何をしているか、その他なんでも書いてください。ガーディアンたちのグループのリーダーであるならグループの目的や名称が必要です。ＮＰＣだけではなく、グループの設定、シナリオとシナリオで使う枝世界の設定なども募集しています。

まだ今回の情報量ではどんな設定をつくればいいのか、見当がつきにくいかもしれませんが、基本はファンタジーなどでよくある転生ものですので、そのあたりを考えに入れたうえで、自由に発想してみてください。世界はこれから参加者によってつくられていくのです。こちらのほうには締め切りはありません。宛て先は電撃王編集部ＧＧ設定係です。

ゲートガーディアン
序章参加券

六月上旬創刊

詳しくは次号を待て

祝

祝 電撃文庫創刊 竹
RPGもよろしくね 安田 均

祝・電撃文庫創刊!
やっと出ますね。よかった、よかった。
榊涼介のらしい小説もよろしく!
榊 涼介

電撃文庫の創刊はめでたいことです。MADARA PROJECTとしても田島昭宇を文庫カバーのイラストレーターとして皆様にこき使っていただくカクゴは出来ています。でも私も「MADARA転生編」の小説を書くカクゴをしなくてはいけないようなので少しつらいです。でもがんばります。
MADARA PROJECT 大塚英志

電撃文庫
創刊おめでとう
ございます。
[illegible]恵

うわははははははは
そのうち なんか やりますね
友野 詳

電撃文庫 創刊 おめでとう!
おそらくは正気の沙汰でないスタッフに
愛をこめて! 渡辺麻実

電撃文庫 創刊 [illegible]
[illegible]
深沢美潮

電撃文庫創刊めでたい祝FAX
創刊だ!めでたい!!どんな新シリーズが飛び出すのか!? ワクワクドキドキ!!ああ眠れない…
[illegible]

悠久のリアル電撃生活。
すっかり日本人になって…帰ってくる!
今度の、一 TERADA!
日本の漁夫
寺田憲史

こんど「でんげきぶんこ」って
きいたんで、ボクは
とっても うれしいです
おかのりさとる

山本弘です
僕にも何か
書かせろ!

発売／主婦の友社
発行／メディアワークス

「電撃」から文庫！
祝 電撃文庫創刊
さあみんなで袋をこんな風にして「でんげきぶんこ」といってみよう。
電撃文庫創刊おめでとうございます。
楽しい文庫になるよう期待しています。
えーっ？これなんてゆーの？
ねーねー食べてもおいしい？
電撃文庫、ご創刊おめでとーございます。
お金をガバガバもうけて、わたしの口座に
ドバドバ振り込んでください。よろしく。
中村うさぎ
祝!! でんげき文庫創刊
でんげきでんげきがんばれでんげき
目いっぱい期待してます！
祝 電撃文庫創刊！
世界征服の野望に
また近づきましたネ(^^)
from 黒田幸ろん
©MUSESOFT
創刊おめでとうございます。
どうか極上のエンターテインメントの
宝庫となりますように!!
松枝蔵人

えっせい えっせい えっせい ほい さっさ

今月から始まったこのコーナーでは、毎月レギュラーでゲームデザイナーの岩崎啓真氏のエッセイと、隔月で新田真子氏のコミックエッセイと押井守氏のエッセイが交代で登場するぞ。なつかしのコンピュータの話題や、ゲームに関する話題などなど、『電撃王』ならではの企画を楽しんでね！　応援のおたよりもぜひ送ってね！

PROFILE

昭和38年生まれ。ゲームデザイナー。代表作は『天外魔境Ⅱ』、『イースⅠ・Ⅱ』。

語る人 岩崎啓真

わが夢のスタートレック

第1回 原始時代のマイクロコンピュータ

誰でも生まれつきプログラマってわけじゃないけれど、世の中にはプログラマになってしまう人もいる。これはそんなプログラマになってしまった僕の、コンピュータと出会ったころの物語だ。

話は遙か昔……そう16年ほど昔、僕がまだ中学生だった時に遡る。ちょうどアメリカで『スターウォーズ』が公開されて大ヒットを飛ばしていたころ。

僕は筋金入りのSF少年で『スターウォーズ』の日本公開を心待ちにしていた。そして公開されるまでの間、少しでも内容を知りたかったので『スターウォーズ』の情報の載っている本はなんでも買っていた。

そんなある日、本屋で見つけた豪華増刊『文藝春秋デラックス：宇宙SFの時代』。この本が僕をコンピュータに向かわせるきっかけになった。（余談だが、この本やたらと出来が良かったと思う。今では手元にないのが残念だ）

本の中には目あての『スターウォーズ』の記事はたっぷりあった。でも、それ以上に僕を引きつけた記事があった。「小松左京父子がスタートレックに挑戦する」。記事内容を簡単に説明すると、アップルⅡ（注1）のゲーム『スタートレック（注2）』に小松左京父子が挑戦する様子を実況風におもしろおかしく文章にしたものだ。

〝コンピュータ上で動くゲーム!!〟

まったく大変なショックだった。

僕はラジオ少年（注3）だったから「マイクロコンピュータ」ができたのは知っていた。けれど当時「コンピュータ」は魔法とほとんど同義語で、聞いて出てくるイメージはSF映画や小説に現れる万能に近い「電子頭脳」か、はたまた新幹線とかの予約に使われている神秘のベールに包まれた妖しい機械だった。（コンピュータでやるから間違いなし！　なんて良くいわれてた。ウソつくなよ。）

まさか個人でコンピュータが持てるなんて思っていなかったし、ましてやそれで複雑なゲームができるなんて想像もしていなかった。（注4）

コンピュータゲーム『スタートレック』の強烈なイメージは僕の頭の中に住み着いてしまった。寝ても醒めても『スタートレック』の事ばかり考えているし、夢の中にまで『スタートレック』で遊んでいる自分が出て来る始末だった。

そこまで思いが募ってアップルⅡを買うのを我慢できるわけがない。電気屋を探し回った末、ついにアップルⅡの置いてあるところを探し出したのだが……値段がなんと48万円!!　唖然！　呆然！　僕の目玉は飛び出した。

48万円！（注5）今なら軽く100万円以上するって感覚だろう。

それだけの大金を払うマシンのスペックはどうかといえば、6502のクロック1.7メガちょい、メモリ16キロバイト（標準）、40×25の固定16色低解像度（！）グラフィックと、メモリを拡張すれば使える280×192の4色の『超』高解像度（16キロ拡張するのに軽く10万円以上かかる。後には6色に改良された）、ベーシックしか動かないし、フロッピなんてなくてカセットテープにセーブするしかない（正確にはフロッピはあったけど、とてつもなく高くて買える代物ではなかった）。

……今ではどう控え目に見積もっても電子手帳にも負けてしまう代物だけど、これでも当時はあこがれのスーパーマシンだった。

さて……中学生だった僕が、そんなとんでもない大金を持っているはずもないので、値段を見た一瞬でアップルⅡ購入計画は瓦解した。

けれど『スタートレック』は絶対にやってみたい。なんとか安く『スタートレック』を遊ぶ方法はないかとマイコン雑誌（注6）を読み漁っていくうちに、とにかくBASIC（ベーシック）が動くコンピュータなら『スタートレック』は遊べることがわかった。またコンピュータを手に入れる一番安い方法は全部自分でつくること

＊（注1）アップルⅡ＝アップル社の名機。現在の主力機マッキントッシュの3世代前になる。性能もいいが値段も高いので「コンピュータのキャデラック」なんて呼ばれていた。（注2）スタートレック＝もはや名前を知ってる人の方が少ないだろうから解説。一定期間以内に宇宙に巣食うクリンゴン戦艦をすべて撃滅するのが目的。　最初はIBMの大型機で動いていたゲームを、誰かがマイコンで動くように移植したものらしい。僕が見た記事に載っていた『スタートレック』は初期のアップルⅡにバンドリングされていたもので、アップルトレックと呼ばれていた。（注3）ラジオ少年＝当時はラジオを自作する人が良くいた。そういう趣味の子供を「ラジオ少年」といったもんだ。（注4）当時のゲーム事情＝家庭で出来るゲームと言えば、ボードゲームと値段の高いブロック

で、その次は比較的安い日本のコンピュータ「キット」を買うことだった。

僕に全部自分でつくれるほどの腕があるわけないので「キット」以外には考えられず、手の届きそうな機械を調べ回った。で、決めたコンピュータが忘れもしない名機（？）TK-80EとTK-80BS（ベーシックステーションの略）。TK-80Eがコンピュータ本体で、TK-80BSがTVインターフェースとカセットインターフェースとキーボードとベーシックと拡張RAMをセットにしたものだ。

当時を知らない人のために少々解説。

TK-80Eは「キット」、つまり自分で部品をハンダ付けして初めて動く代物だった。今から見ると異様だけど、当時日本で売っていたマイクロコンピュータの大半はこの形だった。

（EX-80，TK-80，LKIT-8，LKIT-16，H68-TRなど。TK-80以外は名前も聞いたことないだろう）

もともとLSIメーカが技術者に「マイクロコンピュータとは何か」を知ってもらうためのトレーニングキット（その頭文字を略してTKになっているんだな）なのだから、それも当たり前というもの。

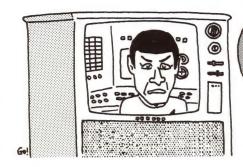
ではその値段はといえば、TK-80BSが128000円、TK-80Eが67000円。二つ足して195000円。

やっぱりべらぼうだったけど、自分の貯金に誕生日とお年玉とクリスマスのプレゼントを2年分足せば買えそうだった。そこで親に泣いて頼み込んで、ようやく買ってもらうことに成功した（例によって一生のお願いって奴だ）。

こうしてコンピュータを手に入れ、一緒にベーシックを手に入れた岩崎君は『スタートレック』がプレイできて幸せでした。めでたし、めでたし……なんて都合のいい話は世の中にはそうそうない。

コンピュータを手にいれるまで首尾良くいったけど、なんとも悲惨なことに『スタートレック』はまるでプレイできなかった。

〝スタートレックのソフトがどこにもなかった〟からだ。

当然といえばあまりにも当然。

当時ゲームソフト、それもマイコンのモノなど存在しなかったから市販品を手に入れる手段はなかった。（現実にその当時マイコンのソフトを専門にしているメーカーなど一つも存在しなかったと思う。自信はないけれど）

手に入れる方法はたったの一つ。雑誌などの紙媒体のみ。

泣きそうになって資料を漁った。雑誌を漁った。本を漁った。

『101ベーシックゲームス』（注７）って本に『スタートレック』のリストが載っているのを知った。やっと捜し出して読んでみるとTK-80BSのベーシックにはない命令が山の様に使われていて、とても動きそうになかった。SC／MP（スキャンプ）の上で動くタイニートレックのリストを見つけた、やっぱり知らない命令がいっぱいあった。どの本を読んでも、そのまま打ち込んだんじゃ動きそうにない『スタートレック』ばかりだった。そして僕はプログラムなんてさっぱり分からないから、そのまま打ち込む以外のことはまるでできなかった。

TK-80BSで動くおもしろくもないゲームのリストは掃いて捨てる程見つけたけれど、かんじん要（かなめ）のあこがれの『スタートレック』はどこを探しても影も形もなかった。

僕は途方にくれてしまった。いったいぜんたい、どうすれば『スタートレック』ができるんだ？　結論は最初からはっきりしていた。

〝自分でつくればいい〟

それがコンピュータのいいところ。

コンピュータはプログラミングをすればなんでもできる（だから無限の可能性を持つと雑誌では喧伝（けんでん）されていた。たいがいにしろよと思っちゃうけど）から自分でTK-80E＋TK-80BSで動く『スタートレック』を書けば、僕は『スタートレック』をプレイできるわけだ。やらなくちゃいけないことはただ一つ。プログラムを憶えるだけだ。

『スタートレック』を遊ぶために僕はプログラムの勉強を始めた……

それから16年経って、僕はゲームをつくるプロになった。けれど、いまもって初めて記事を読んだとき夢みた、理想の『スタートレック』はできていない。

そして今でも夢の『スタートレック』をつくってみたいと思っている。

コンピュータなんでも比較

こんなものによく金を払ったもんだ!!（岩崎氏の絶叫）

TK-80E

名機TK-80の後で出たエコノミータイプ。金のかかる回路を削って安くしたバージョン。CPUは8080（世界初の8ビットCPU）。クロック1メガヘルツ。メインメモリ512バイト（間違ってはいけない。キロバイトではなく「バイト」だ）。表示部は8ケタLED（電卓を思い浮かべてくれればいい）。外部記憶は……ない。カセットインターフェースを自作すれば110ボーでロードセーブすることが出来た。

また電源がついていないので、30000円前後で自作するとちょうどMARTYと同じくらいの値段になる。（実はここで物価を考えれば２～３倍の価格になってしまうと思うけれど、それじゃ分かりにくいので）。

ところがその性能を比較すると想像を絶するものがある。積んでいるメモリだけでも5280倍。外部記憶の速度で表示にいたっては比較することも出来ない。外部記憶の速度を比較すれば遅い方の外部記憶でも約11000倍。まったく呆然とする程の差だ。

計算すると信じ難いことに、約１年４ヵ月に一度のペースでメモリ容量は倍増し、それよりもやや速いペースで外部記憶の速度は向上したことになる。

VS

MARTY

TOWNSの家庭への普及を考えた戦略商品。

メインメモリ２メガバイト＋VRAM640KB。外部記憶はCD-ROM＋フロッピー。表示部は最大32000色出て、S端子までついている。入力系はパッドでキーボードをつけることも出来、きれいなケースに入っている。

そしてCPUは386SXのクロック16メガヘルツ。

TK-80EとCPUを比較すると想像を越えるものがある。

単純にデータバス幅を比較して４倍。（まあこれだけで速度が４倍になるわけじゃないけれど）。アクセス可能なメモリ65000倍ほど。クロックが16倍！　クロックだけで考えても速度が16倍になり、命令の実行速度を比較すれば（無理があるけれど）　３倍・４倍は当たり前。正確に測定出来るわけじゃないけれど、軽く1000倍以上の速度が出ているのは確かだろう。16年で速度が1000倍になるのだからなんとも恐ろしい世界だ。

ちなみに、この進歩するペースがそのまま続くと考えると……西暦2000年のパソコンは今のスーパーコンピュータよりも速いってことになる。

イラスト／中野　豪

崩し専用TVゲームマシンだった。（注５）48万円＝当時の物価、映画は大人700円。飯は350～500円程度で1000円あれば死ぬほど食えた。感覚的には物価は２～３倍になっていると思う。（注６）マイコン雑誌＝ちょうどマイコンが趣味として登場した1975～79年前後に老舗のパソコン雑誌の大半は創刊されている。（注７）101ベーシックゲームス＝ベーシックのゲームが101本も入っているというオトクな本。しかし掲載プログラムの大半は高級なベーシックで書かれていたもので、移植技術のない人はゴミと化してしまう悲しいものだった。（僕もゴミにしていた）。

LET'S GET!! THE LIGHTNING

進め！電撃軍

作／新田真子

そうそう負けては
いないわ
往年のスティーラーズや
レッドスキンズ　49ナーズの
プレイを調べ上げ
そりゃぼくが
やったん
だけどね
それをもとに
プレイをつくり
あげたのが　わが
「ライトニングス」
１軍よ!!
ま
すこしは
楽しめそう
じゃない

――で？

●このコーナーに応援や感想のおたよりをおくってね！

〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル メディアワークス 電撃王編集部「エッセイコーナー」係まで。

●プレイメーカーフットボール●システムソフト☎092(752)5262／PC98VM／9800円［税別］／発売中

2本立てでお送りする「攻略するは我にあり」第2回。パート1は『ソード・ワールドPC』。なかなか楽しみつくせないこのゲームを遊び倒すためのヒント集なのだ。パート2は、編集部で静かなブームを呼んでいる『プレフクラブ新装開店』。必勝ガイドに加えて、トランプでプレフを体験してもらえる、ルール説明までやっちゃうぞ！

[PART 1] SWORD WORLD PC

ソード・ワールドPC…………●T&Eソフト☎052(773)7770／PC98VM／9800円[税別]／発売中

冒険をもっと²楽しむ、詳細分析とワンポイント解説

「初めてでも手痛くなく、2回目以降ならばもっとイイ」。いきなり何かと思われただろうが、今回の切り口はコレなのだ。このゲームは、なんとなくプレイしても最後までいくことは可能。初心者にも楽しめるような配慮だが、でもやっぱり1度はベストの冒険行を体験してみたいものだ。今回は武器戦闘に関連するシステムの急所をメインに、ベストの冒険を楽しむためのポイントを解析。これを読んで、パワフルなパーティでの再プレイを楽しんでほしい。もちろん、最初のプレイ前に読んでもらっても、冒険がずっとラクになることはうけあいだぞ！

武器戦闘の能力をUP!

ファイターの能力を上げる

こっちの攻撃が失敗する割に敵からのダメージはよく食らう……。こんなときは、キャラの能力値ボーナス（能力値÷6の値で、能力値の後ろにカッコで表示されている）をチェックすべし。この値は判定に使われるので、値が小さいと行動が成功しにくいのだ。行動に関連する能力値を、次の6の倍数にまで向上させれば、状況が改善される。15の能力値を18にすれば、ボーナスが2から3に向上するというわけだ。

能力値アップは、経験点で行なうこともできるけど、オランやエレミアで売っているアイテムを使うほうがよい。武器戦闘なら、下の表にあげたアイテムが効果的だぞ。

盗賊の知恵	敏捷度を1点アップし、攻撃の回避などに役立つ。盗賊ギルドで売られている
チャ・ザの教え	器用度を1点アップし、武器の命中などに役立つ。チャ・ザ神殿で売られている
マイリーの守り	筋力を1点アップし、敵へのダメージ向上に効果。マイリー神殿で売られている

攻撃は、まず当てるべし!

当たった攻撃のダメージを決めるのは筋力だが、まず当てるためには器用度が必要。ファイターのうち、最低ひとりは器用度ボーナス3のキャラを入れておくべきだ。とくに、低いレベルのうちに強敵と戦うときほど、器用度が重要になってくる。たとえば、冒険開始時のガラード（器用度1）とエリディン(器用度3)。この2人がゴブリンロードを相手にしたとき、命中率は約17%と約42%となり、倍以上も違うのだ。

パーティ編成の要点! 複数技能とメンバー入れ替え

技能をふたつこなせてこそ、優秀なキャラクターなのだ!

特殊能力を「技能」として扱った点が『ソード・ワールド』の特徴。それを生かして楽しむには、キャラクターに複数の技能を持たせ、多方面で活躍させるのがよいのだ。

これを実現できるだけの冒険は、ちゃんとゲームに用意されている。できるだけたくさんのシナリオを楽しめるように、かなりじっくりとキャラを育て、冒険を追ってみたら、終了までに、総計3万点に近い経験点が得られた。これだけあれば、もっともレベルアップがたいへんなソーサラー技能を、最高のレベル5まで究めて、まだおつりがくる。あるいは、ファイターとプリーストなど、ふたつの技能をともにレベル5にするのに十分でもあるというわけだ。

この方針をとるなら、複数の技能に対応できるような、能力値が平均して高いキャラクターが使いやすいということになる。最初の技能に惑わされずにキャラクターを見れば、意外な潜在能力が見えてくるぞ。下の表は、複合職として活躍しやすいキャラと、育て方の方針だ。

名前	最初の技能	追加する技能の方針
エレン	プリースト バード	バード技能の代わりに、レンジャー技能で育てると心強い支援キャラになる。人数構成に余裕がなければ、シーフとして使うのも手だ
ルークス	シーフ	シャーマン技能を持たせる。シーフと両方ともレベル5に届かせることは可能なはずだ。クリティカルと魔法で戦う強力なキャラになる
バラム	プリースト ファイター	神官戦士は兼業の定番。既成キャラ中ではこのバラムがもっとも使いやすい。経験値が余ったら、弱い能力値の上昇に回そう
ファーザム	ソーサラー シャーマン	ソーサラーとシャーマンの兼業は困難。どちらか+ファイターとして育てよう。エルフ系のキャラ中、いちばん複合職展開がやりやすい
エリディン	ファイター レンジャー	ほとんどどんな展開もできる好キャラだが、ファイター+シャーマンという展開がお勧め。女性シャーマンは3レベルに治療魔法がある
フェルナン	ソーサラー セージ	1～2レベルでいいからファイターかレンジャーをとると、ザコ相手に剣や弓で戦える。兼業ソーサラーには魔法の指輪があると便利だ

メンバーの入れ替えには、じつはメリットがたくさんあるんだぞ!

このゲームでは、仲間を途中で入れ替えることについては一切ペナルティがない。加えて、冒険に参加していないキャラの経験値も、パーティのキャラに準ずるペースで上昇しているのだ。メンバーの能力値に限界を感じたら、キャラの入れ替えをしてしまうこともできる。

また、一時的にメンバーチェンジをすることにも、いくつかメリットがある。ひとつは、プレイできるシナリオを増やせるということ。いくつかのシナリオは、エルフやグラスランナーなど、特定種族がパーティ内にいないと発生しない。これを遊ぶために、シナリオの間だけメンバーを入れ替えるのだ。また、うっかりパーティのレベルを上げすぎたとき、レベルアップしていないキャラを仲間にして、平均冒険者レベルを下げれば、低レベル用のシナリオが復活する。もうひとつ、余ったアイテムを預けるのに使う手がある。アイテムが持ち切れなくなってきたら、一時的にメンバーチェンジをし、余分な魔晶石などを預けておけばよいのだ。

1歩上ゆく武器の使い方

武器の特徴はどこで見る?

攻撃力修正、打撃力修正、クリティカル値で武器の特徴がわかる。攻撃力修正が+だと当たりやすく、打撃力修正が大きいとダメージが大きくなる。クリティカル値だけは小さい方がよく、クリティカルしやすさを表す。標準的な武器とされる剣は、攻撃力修正がなく、クリティカルの確率は6分の1だ。ただし、打撃力修正がつかず、ほかの武器に比べダメージは少し劣る。

メイスは命中しやすい

武器攻撃の空振りに悩むなら、武器としてヘビーメイスやモールを持たせるのがよい。これらの武器はクリティカルしにくいが、命中しやすくなっているのだ。また、刃がついた武器でクリティカルしない敵や、いっさいの武器でクリティカルしない敵もいるため、クリティカルに関する欠点はそんなに大きいものではない。剣で戦うキャラも、サブの武器としてメイスの携帯を!

器用なら槍やフレイル

逆に、攻撃は当たるがダメージが小さい場合は、槍やフレイル、ハンマーなどを選ぶといい。少し命中しにくい代わりに、威力は大きいぞ。序盤からの使用はお勧めできないが、技能レベルが4や5になれば、使いこなせるはずだ。

片手で使える投射武器

スリングやダガーは、軽くて片手で扱えるため、非力な兼業シャーマンの武器によい。魔法のダガーは、クリティカル値が低く、追加ダメージもあるため、投げたときもファイアボルトに準ずるほどの威力が期待できる。また、これはグラスランナーのキャラが持って使うにも適している。

難シナリオのかんどころ

ちょっと毛色のちがうシナリオや、見落としそうなシナリオのヒントを紹介しよう。

断水の原因調査

オランの「麗し亭」に泊まると発生するシナリオだ。最後の謎は、連立方程式を使って解くのだ。問題では、ケンタウロスとサイクロプスが20匹、足の数が合わせて56本。ケンタウロスは馬の胴体の上に人間の上半身の生物、サイクロプスはひとつ目の巨人だ。ケンタウロスをx、サイクロプスをyとして、

$x+y=20$　　　これより　$x=8$
$4x+2y=56$　　　　　　$y=12$

目玉の数は、$8\times2+12=28$個、となる。

黄金城伝説

ブラードに行くと発生する。このシナリオ後半では、入手した図形の板を使って、数字の鍵を開けてゆく。迷宮内の随所に、「●+▼=5」といったヒントが示されているが、ちょっと難しい。ズバリ、正解は●……1　▲……2　▼……4　■……8　◆……16　★……32　となっている。

この中にない数は、複数の板を組み合わせれば必ずつくれる。たとえば21なら、1+4+16で、●と▼と◆を続けて使うのだ。

井戸の底の遺跡

ボルかミードの冒険者の店で受けられる。問題は最初の謎だ。「4人がけのイスに小人が座る。ひとりだとひとり、ふたりだと3人いると小人がいう。では、3人座ったら何人という?」この問題のカギは2進法。ふたり=2進法で2桁分=2進法で11=3、となるわけだ。3人の場合は2進法で3桁分になるから、答えを出すには2の累乗を$2^0=1$から始めて3桁分足せばよい。つまり、$2^2+2^1+1=7$(人)になる。

その他の攻略テクニック

宝箱を見たらセーブ!

メンバーに最適の筋力の武器や鎧を揃えるためには、宝箱のある部屋に入った時点でセーブをすること。宝箱の中に入っているアイテムの種類は、シナリオで決められていて変わらない。しかし、ほとんどの武器や鎧の必要筋力や、魔晶石の精神点はランダムに変わるのだ。出てきたアイテムが軽すぎたり重すぎたりしたら、ロードして宝箱を開け直そう。

武器は捨てるな!

現在のパーティに不要だと思っても、宝箱の武器は捨ててはいけない。魔法の武器は数千ガメルという値段で売れることが多いのだ。精神点が低くなった魔晶石を捨てても、武器を取っておくのが正解だ。

ドワーフを前に出す

戦闘時に、ドワーフなどの敏捷度の低いファイターが、敵に接するところまで進めないことがある。こんな場合、戦闘の場所がひらけていれば、ウラワザ的な方法が使える。後衛のキャラを、まずドワーフより一歩だけ敵寄りの所に動かし、そこから後退してドワーフと場所を入れ替わるのだ。これをできるだけ繰り返せば、ドワーフのキャラの遅い足でも敵を捉えられるのだ。

金は貯め込むな!

カゾフで依頼される「船の護衛」シナリオでは、持ち金がすべて取られてしまう。このゲームでは、極端に高いアイテムを買うことはないから、お金は1000ガメルもあれば十分。手持ち金が増えたら、神殿やギルドのアイテムで能力値を上げるのに、どんどん使ってしまうのがいい。ちなみに、有り金没収シナリオはこれだけではないぞ。

『ロードス島戦記福神漬3』でキャラクターをコンバート!

『ロードス』と『ソード・ワールド』のデザインは、ともにグループSNE。同じフォーセリア世界を舞台とし、共通設定も多い。ならば! というわけで、人気の『福神漬』第3作は、キャラ・コンバータを登載しての塔場となったのだ! その機能はいかに!?

◀『福神漬』で『ロードス2』と『ソード・ワールド』のキャラを双方向に変換

●ロードス島戦記　福神漬3/ハミングバードソフト
06(315)8255/PC98VM/4800円(税別)/発売中

ロードス➡ソード・ワールド

◀これは冒険開始後すぐのギャラックを移した例だ。新しい肖像がポイント大!

『ロードス2』のパーティにいるキャラからひとりを選んで、『ソード・ワールド』に移し、主人公として使える。『ソード・ワールド』での肖像は、福神漬オリジナルの新作だ。能力値は変更され、レベルは低く戻されてしまうが、アイテムは変化されて持ち続けられる。

ソード・ワールド➡ロードス

◀『福神漬』内蔵キャラと混成したパーティを作って楽しむこともできるのだ

『ソード・ワールド』から『ロードス』へは、パーティをまるごと移せる。ただし、ロードス島にはいないグラスランナーだけは移せないのだ。変換後、コンバートしたキャラ専用のコンバットゲームが楽しめる。これでトレーニングしたあと、ロードス島で冒険開始だ!

プレフクラブ 新装開店

パート2は通好み（つう）の頭脳ゲーム『プレフクラブ新装開店』。今回の目玉はプレフのルール紹介だ。このゲームのAIはなかなか強力。友だちとプレイして腕をみがけ！

【マックスとも戦える？　プレフ戦術ガイド】

プレフのルールを徹底紹介

プレフは各スート（トランプのマークのこと）7〜KとAの8枚ずつ、計32枚のカードを使って、3人で遊ぶトランプゲーム。プレイヤー3人がカードを出しあって勝負（これを「トリック」という）、それに10回中何回勝てる（トリックを取る、という）かでゲームごとの勝敗を競う。札の強さの順は下の図を参照のこと（切札については後述）。

最初に、回り持ちの仮親が、3人に10枚ずつカードを配る。プレイヤーは手札を見て、10回のトリックのうち何回くらい取れそうかを考える。6回以上取れると思ったら、自分に有利になる切札のスートと合わせて、「6♠」のように親を宣言する。宣言は仮親から順に行なっていく。ただし、宣言の時だけ、スートには「♠<♣<◇<♡<切札なし」という序列が決められていて、前のプレイヤーより高い宣言しかできない。前のプレイヤーが6♣を宣言したら、6◇や7♠（回数で優ればよい）などしか宣言できないのだ。かなわないと思ったら、パスを宣言できる。

ふたりがパスするまで、宣言を互いに高くせり上げていって、宣言を通したプレイヤーが親になる。親は特権で、残りの2枚のカードをとって、不要な2枚を捨てる。このとき、宣言をもっと高くやり直してもいい。宣言が確定したら、子は降りるかどうか決める。2とも降りれば、これで親の勝ち。一方でも降りなければ、プレイ開始だ。

まず、仮親が1枚手札を切り、台札（トリックの最初に出すカード）にする。あとのプレイヤーがトリックに出せるカードは、原則的に場札と同じスートだけ。このスートがなければ、切札を出さなくてはならない。どちらもないなら、何を切ってもいい（トリックには必ず負ける）。3人がカードを切ると、そのトリックの勝者が決まる。勝者が台札を出して次のトリックを始め、10回繰り返すのだ。

親の宣言が達成されていたら、宣言に応じて（それ以上勝っても点数にならない）親が得点し、妨害されたら親は罰則点を払う。子は、トリックを取った数に応じて得点できるが、親の勝ち数が宣言を上回っていたら罰則点を払う。細かい得点システムは、非常に複雑なので、ゲームを買って参照するか、自己流で楽しんでみてほしい。

さて、誰も親にならなかった場合は、オールパスゲームを行なう。通常とは逆に、トリックをできるだけ取らないほうがいいのだ。切札はないものとする。このゲームの場合、最初の2回のトリックは、余りの2枚のカードを1枚ずつめくって、それと同じスートを台札にしなければいけない（持っていなければ、何を台札にしてもよい）。勝ち数最小のプレイヤーがそのゲームの勝者となる。

札の強さ　最強 → 最弱

切札＝♡　台札＝♠

♡A ＞ ♡K ＞…＞ ♡7 ＞ ♠A ＞ ♠K ＞…＞ ♠7 ＞ ♣、◇のすべて

練習問題　何を切る？

ルールは頭に入ったかな？　実際の状況を想定した練習問題で、ルールの復習とプレイの考え方を見てみよう。

持札	♠A、Q、8	♣K、Q、10
	◇J、10	♡Q、8
場札	♣A、7　切札♡	子、0勝

1順目、仮親が♣Aを切ってきたところだ。♡8を出せれば勝てるが、ルールにより♣しか出せない。つまり、キミがこのトリックを取れないのは決定している。こういった場合は、できるだけ弱い札を出す。♣10で決まりだ。早い順目に♠Aで勝てれば、スートで最強になった♣Kでもう1勝できるかもしれない。しかし、切札があるからこれは不確実だし、さらに♣Qでの勝ちはまず望み薄だ。

持札	♠A、Q	♣8
	◇A、K、J、10	♡7
場札	なし　切札◇	親、1勝

2順面に勝って台札を出す権利を持ってきた3順目。まだ切札は1枚も見えてない。とする。ここは◇Aで確実に勝ち、子の切札を刈ってしまうのが定石。その次は◇Kだ。

親になるか否か？

プレフで勝っていくには、親になって宣言を達成するのが肝心。このためには、自分の手札で「何回勝てるか」を評価できるのが大事だ。

上の練習問題で見たように、各スートのAはほぼ1勝分をあてにできる。Kも、他の札でAをかわせれば1勝できるし、A＋Kなら高い確率で2勝できる。また、各スートの札が8枚だから、同スートの札を4枚持っていれば、ほぼ確実に、枚数の上で有利に立てる。このあたりの法則をまとめたのが、下の手札評価法だ。

この方法で、手札で何トリック取れるかの見当がつく。欠点や改良の余地はあるが、とりあえず基本としては十分なはずだ。なお、宣言が競りになっていないなら手札にかかわらず6♠を宣言するのが定石。追加された札を見て、最も有利なスートを考えればよいのだ。

さて、追加の札がきたら、何を捨てるかを考える。このとき注意すべきなのは、どれで勝ち、どれで負けるかを考えることと、長いスート・短いスートをはっきりさせることだ。評価法の例をもとにして、例題を考えてみよう。

明快！　手札評価法

切札にするスート
- A、Kを含む4枚以上
  →（札数－1）点

その他のスート
- A＋K　→2点
- A（上の場合以外）→1点
- K＋A以外　→1点

合計6点以上で親を宣言！

例．♠A、10　♣A、K、10、8
　◇K、Q　♡K、9
→1＋(4−1)＋1＋1＝8→親に！

例題

♠A、Q、10	♣A、K、10、8
◇K、Q	♡K、J、9

♠10と♡9を捨てると、「長さのメリハリ」がなくなる。正解は、♠Q・10だ。♠Aで勝った後、♠Qで勝つ可能性は薄い。一方、♡Kは、♡Jを残さないと勝てない。◇は、Qで他プレイヤーのAを出させ、Kで勝てそうだから残したい。よって、♡を長いスートとして残す。宣言は6♣。

♠A、10	♣A、K、10、8
◇A、K、Q	♡A、K、9

捨てる札は、♠10と♡9で決まり。ただ、これを6♣で宣言したのでは得点がもったいない。8♣が宣言できる。確実に勝てる手では、高い宣言をするのがポイント！

プレフ鉄則集！

スートの状況をつかめ！

♡Aに対してわざわざ♡Kを切ってきた敵がいれば、そこにはもう♡はない（もっと弱い♡の札があるなら、それを出して、次はKで勝ちを狙うはず）。こんな推理で、プレイヤーごとのスートの長短を読むのが勝負のポイント。

捨てトリックを演出せよ！

負けることがわかっている札も、有効に活用できる。敵の強い札を浪費させるのだ。1枚の弱い札で、敵二人の強い札を出させることで、自分の手の中の札が勝てる札に変わる。この状況を作りだせれば勝利はキミのものだ。

6は降り、7はステイ

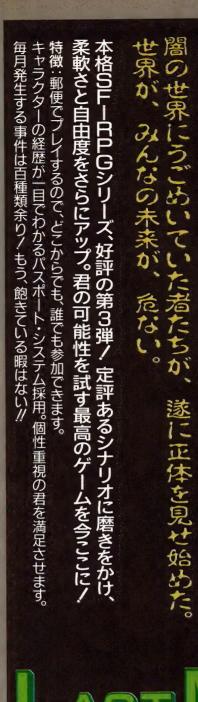
他のプレイヤーが親になって6を宣言したら、手札にかなりの自信がない限り、降りたほうが点数を損しない。逆に、7以上を宣言したら、宣言数以上にとられることはほとんどない。降りずにゲームをして、点数を稼ぐのだ。

己れの鉄則をつくれ！

究極の必勝法は、各自のプレイスタイルと密接に関わる。感覚でプレイすることをやめて、言葉に表わせる必勝法を考えてみよう。己の原則を持っているものが、ここ一番に強いのだ！

イラスト：恋緒みなと

LAST MILLENNIUM
ラスト・ミレニアム

CREGUIAN
NETWORK RPG SCENARIO #3
ネットワークRPG"クレギオン"シナリオ#3

○ゲーム期間〜1994年3月末まで
○パンフレットはゲームショップでも手に入ります。
○⬇この応募券はコピーでもかまいません。

➡右の応募券を封筒に入れて下記まで送ろう！
今なら無料パンフレットがもらえるぞ!!

〈パンフレット請求先〉
〒221 神奈川県横浜市神奈川区台町11-30 台ビル11号
有限会社ホビー・データ「クレギオン」パンフレット請求係

HOBBY DATA

（あなたの）住所

（フリガナ）
氏名　　様

電撃⑤

テレビにつなげるFM-TOWNS MARTY
［徹底活用ゼミナール］

噂の廉価版TOWNSがついに登場、その名は「MARTY」！　自らを「情報ブレーン」、対応ソフトを「番組」と称するこのマシンの実像はいかに？　この特集で徹底紹介だ！

この小型のボディの中に32bitパワーが

大きさや外観から家庭用ゲーム機として見られがちなMARTYだが、そのボディの中には、TOWNSの基本性能がコンパクトに凝縮されている。CPU性能だけ見れば、初代の一体型TOWNSⅡ（モデルUX）とほぼ同じものを持っている。本格的32bitパソコンの処理能力を、廉価に家庭に提供しよう、というのが富士通の狙いなのだ。だから、キャッチフレーズの「テレビにつなげる情報ブレーン」が示すように、提供されるソフトのジャンルはゲームにとどまらず、教育・実用面に強い。いまあるテレビにつないで、お茶の間や子供部屋で手軽にソフトを楽しんでもらうための「パソコンの顔をしていないパソコン」、それがMARTYというわけなのだ。

◀タッチが軽く使いやすい専用パッド。マウスカーソルも動かせるため、これひとつで多くのソフトが手軽に使える

- CPU…386SX相当、16MHz
- メインRAM…２MB
- VRAM…640KB
- 表示能力…最大3.2万色表示可能
- サウンド…TOWNSと同等（PCM音源、FM音源、CD-DA等）
- ファイル装置…CD-ROM×１、3.5インチFDD×１
- 付属品…パッド×１、ケーブル類
- 主な別売品…キーボード、マウス、増設用パッド、ICカードモデム

◀ハードウェアは基本的に同じものだから、ソフトも基本的に同じものが動く。TOWNSが登場以来育ててきた、豊富なソフトウェア資産の多くの部分が、発売直後のこのマシンで利用可能なのだ（ソフトは「日本の野鳥」富士通SSL 定価9700円〔税別〕）

▶ハードウェアで最大の特徴は、TOWNS譲りのCD-ROMドライブだ。蓋を開けるとこんな感じ。つくりはしっかりしていて、薄っぺらな感じはない

◀パッドのセレクトボタンを押しながら起動すると、内蔵機能を利用できるメニュー画面が現れる。音楽用CDやCD辞書の利用といったアプリ的な機能から、フロッピーの初期化や日付設定などのOS的機能までが用意されている

気になるポイント！　TOWNSとの互換性はどのくらい？

MARTYで動作するソフトは、富士通お墨付きのものだけで250本。その中には『DALK』や『雀JAKA雀』といったＨソフトもあるし、未公認で動作するソフトもまだまだたくさん。TOWNSシステムソフトウェアが動くくらいだから、基本的な互換性は十分高いのだ。一方、残念ながら動かないソフトもある。代表的なのは、FDD２台が必要なもの。また、TOWNSが非公認で持つ画面モードを使っているため動作しないソフトも、わずかだがある。

TOWNSで動く

CPU周辺での互換性は高いが、ディスクや画面などのハードウェア部分の差が、ソフトを共通に動かすうえで障害となる。このため、MARTYで動作しないもの・起動はしても使えないものが生じる。

両方で動く

「番組」250タイトルのほとんどはTOWNSとの兼用版。要２ドライブでないゲームソフトはだいたい利用可能だ。フリーソフトウェアなどには、動作させるのに別売のアプリ実行セット（4000円）が必要なものもある。

MARTYで動く

MARTY用のパッドでしか、マウスの動きを認識しないソフトが少数ある。また、メーカーによっては、MARTYの能力の範囲内で使えるような製品を、TOWNS版と別製品の専用版として発売するところもある。

専用ディスプレイ不要! テレビにつないで使える

パソコンの表示は専用ディスプレイを使わないときれいに見られない、というのがこれまでの常識だった。MARTYは画像出力に新開発のチップを採用、家庭用テレビのS端子やビデオ端子に、きれいな画面を出力できるのだ(RGB出力はない)。その実力を確かめるため、細かい文字がある画像をテレビに出力してみた。結果はごらんのとおりだ。この企画のほかの画面は、14インチのモニターにビデオ出力して撮影した。

S 端 子 出 力

▲長時間のワープロ作業などならちょっと困るかもしれないが、ふつうにソフトを使うには問題なし

ビ デ オ 出 力

▲ビデオに出すと、さすがに半角カタカナなどはボケる感じになる。とはいえ、読みにくい印象は皆無だ

比較映像・専用ディスプレイ

▲同じ画面を、TOWNSを使って専用ディスプレイに出したもの。さすがにシャープさがひと味ちがった

ズーム機能で細かい文字もOKだ

テレビの性能が悪くて、小さな文字が読みにくい場合。あるいは、お年寄りなど、視力の点で小さな文字が使いづらい場合。そんなときのために、MARTYにはズーム機能がついている。パッドの右上のスイッチひとつで、画面を縦2倍か、縦横2倍に拡大表示できるのだ。細かい配慮がうれしいところ。ただし、画面モードの関係か、すべてのソフトが対応しているわけではないところが少し残念。

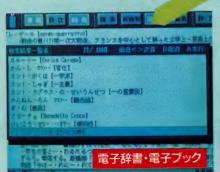
操作はカンタン! CDをセットすればソフトが起動

MARTYでソフトを使うには、電源をオンにしてCD-ROMをセットするだけ。ソフトを自動判別して、電子辞書なら検索ソフトが、音楽用CDならCDプレイヤーが、それぞれ自動的に立ち上がる。これは、パソコンに不慣れな人が使うことを考えたとき、とても優れていることだ。「広辞苑」のCD-ROM版なども対応しているから、このあたりを押すと親の財布のひもがゆるむかな?

CD-ROMをセットすれば…

対応ゲームソフト

▲対応ゲームソフトの多くはオートスタートする。ゲーム機と使用感覚はいっしょだ

電子辞書・電子ブック

▲見出し語だけでなく、関連事項も引けるのがCD辞書の強み。この情報を紙の辞書で得るのは難しい

CD・G/KARAOKE

▲カラオケなどでおなじみの「絵の出るCD」も再生可能。マイクをつないでカラオケボックス気分

CDプレイヤー

▲音楽用CDをセットすると、このプレイヤーが起動。曲名リストをフロッピーに記録しておくこともできる

5つのチャンネルに拡がるMARTYの世界

コンセプトに基づいて、富士通ではMARTY用のソフトを「番組」、そのジャンルを「チャンネル」と呼んでいる。家庭用ゲーム機にはあまり見られないジャンルのソフトが体験できるのも、教育分野に強いTOWNSソフトが動くMARTYの強みだ。また、ゲームはCPUの能力や画面解像度を生かした、パソコンらしいソフトが楽しめる。各ジャンルの代表選手の顔ぶれを見よう！

チャンネル	内　容
知育タイム	幼児教育用のソフト。といってもあなどっていけない。あのKID・PIXもここで登場！
教養スペシャル	TOWNSで高い評価を勝ち得ている、マルチメディア対応のデータベースや図鑑など
スーパースタディ	中高生くらいからの教育ソフト。語学教材は、画像とネイティブの正確な発音で効果抜群
ホームバラエティ	家庭向けデータベースやCD辞書が一方の柱。もう一方はルールが比較的簡単な家庭向けゲームだ
ゲームフラッシュ	いかにもパソゲー、と思わせるようなゲームがこちら。TOWNSの最先端ゲームをプレイできる

知育タイム KID・PIXJr

中村うさぎ先生もハマりまくったポップなお絵描きソフトが、お安くなってMARTYに登場。効果音つきのお絵描きがこんなに楽しいなんて！

▲登録してある絵柄をポンポン張り付けられる「スンタプ」機能と、豊富な種類の特殊効果で遊んでいると、このくらいの「作品」はあっという間に
◀幼児の使用に耐えるように、ウィンドウ上の選択ボタンはひらがな表記。ほんとにうちじゅうで楽しめる一本だ
（富士通／予価7800円）

教養スペシャル ハイパープラネット四季

夏の夜空を彩る星座を、テレビの画面に！　日付と時刻を設定すれば、真夜中も明け方も思いのままに再現。家庭内プラネタリウムを楽しもう。

▲星座ごとに、捜し方や星座の由来となったギリシャ神話、それに天文学上の話題を音声で説明してくれる。恋人とふたりだけで見るなんてのも良いぞ
◀それぞれの星座の領域に拡がる星団や星雲を見ることもできる。幻想的な天文写真や観測ガイドの説明も
（ダットジャパン／定価9700円）

スーパースタディ 不思議の国のアリス

だれでも知ってる、ルイス・キャロルの名作を下敷にした英語教材。米国の語学教材会社の協力でつくられていて、国産のものとはひと味ちがう

▲物語が朗読される中、突然顔を出して質問をしてくるチェシャ猫。答えになるものを画面上でクリックするのだ
◀動詞の原形と過去形をマッチさせるゲーム。ネイティブの話すルールを聞き取るのはそれなりの英語力がいる。英検3級から2級に対応したソフトだ
（ソニーLL／定価22800円）

ホームバラエティ おばあちゃんの知恵袋

炊事、掃除、民間療法などに幅広い知識を持つ「ヴァーチャルおばあちゃん」にその知恵を授けてもらうソフト。人形アニメ調の画面に注目！

▲起動すると、おばあちゃんが日常生活の知恵を話しだす。ちょうどテレビの生活情報番組の感じ。声は『サザエさん』のフネ役の麻生美代子さん
◀自分から教えを乞うこともできる。家の間取を出して、台所や風呂場など、関係ある場所をクリックするのだ
（ぎょうせい／定価9800円）

ゲームフラッシュ Ms. DETECTIVE #1

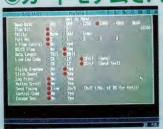
家庭用ゲーム機を超えるクオリティの実写取りこみ画像がスムーズに動く！　「実写DAPS」採用ソフト第1弾が、MARTY専用版で登場だ

▲失踪した男が最後に送った手紙の消印を手がかりに、島根県の岩見銀山で捜査を行う女性探偵・千里
◀文字表示が大きいのに注意。データウェストは、機種の特性を生かすために、MARTY用ソフトをすべて専用版でリリースする予定とのこと
（データウェスト／定価12800円）

　※価格はすべて税別です

拡張機器でホームコンピュータとして活用！

家庭用ゲーム機で、ホームコンピュータ化構想を持っていたものは数多い。でも、成功した例はほぼ皆無。オプションがやたら高かったりしてハードが普及せず、そのためソフトが出なかったのが原因じゃないかと思う。その点、MARTYはちがうぞ。まず、オプションが安い！　キーボードが7800円、TOWNS用の半値以下だ。カードモデムの定価29800円も、ふつうのパソコン用モデムと比較して、むしろ安いほど。加えて、ハードウェアを生かすためのソフトはTOWNSの市場やユーザーがしっかり生みだしてくれている。たとえば、「アプリ実行セット」と「フリーソフト　コレクション」の２枚のCD-ROMを用意するだけで、通信ソフト・ユーティリティ、そしてゲームなどのプログラムが多数入手できる。費用はわずか8000円ほど！　MARTYは、計画の上だけでなく、実際にホームコンピュータになれるマシンなのだ。

◉カードモデムでパソ通もOK!

MARTY専用に2400bpsのモデムが用意されている。キーボードとくみあわせれば、パソコン通信もＯＫだ。人気の通信ゲーム『Habitat』『Air Worrior』の対応版も現在鋭意開発中だ！

◉フロッピーディスクは◎だ

ゲーム対応のためにも必要なのだが、これによってほかのパソコンとのデータのやりとりが可能になっている。この3.5インチ幅のスリットはいわばすべてのパソコンに通じる窓口なのだ。

◉本格的キーボードで日本語入力!

MARTYには、かな漢字変換用のソフトと辞書も、ROMで内蔵されている。ハードディスクなみの快適さで、すいすい日本語入力できるのだ。

▲このキーボードはTOWNS用、MARTY用は色が異なり、本体と同じホワイト系だ。テンキーもちゃんとついてるぞ

▶MARTYで動作しているTOWNS用ソフトで日本語を入力。TOWNS上となんら変わりなく使える

◉接続できない拡張機器は?

MARTYに拡張できる機器は、残念ながらそう多くない。ソフトの互換性のところでも述べたが、ハードウェアの拡張性が、MARTYとTOWNSの間の最大の壁だ。いますぐにどうしても下の表の機器やソフトを使いたいなら、TOWNSを選択することになる。ただ、この先開発が進めば、これらの拡張機器のうちからMARTYに接続できるものが出てくるかも？

ハードウェア	増設できないためMARTYで使えないソフト
プリンタ	ほとんどのビジネスソフト
増設RAM	今後登場が予想される要４MBクラスのゲーム
ハードディスク	多くのビジネス・言語ソフト、MS-Windows
MIDI	コンピュータミュージック、一部ゲーム
ビデオカード	画像データベース（名場面集など）の作成

一体型の486TOWNSも登場

MARTY登場後の、富士通の考えるTOWNSのユーザー層は、「何かを自分でつくっていく人」だそうだ。そのためにはうってつけな新製品がこれ。コンパクトな一体型ボディに、20MHzの486ＳＸを搭載(これは9801ＢＸと同じ)。最高機種ＨＲの80%ていどの実行速度が期待できる。それでいてお値段は28万8000円！　ODPはつけられないものの、コストパフォーマンスに優れた新機種だ。

- CPU……486SX、20MHz
- メインRAM……2MB
- VRAM……512KB
- ディスプレイ……10インチカラー、最大表示能力1024×512ドット
- ファイル装置……CD-ROM×1、FDD×2
- SCSIインタフェース標準装備

結論！ MARTYは買いか?

結論から言えば「MARTYは買いのマシン」だ！

家庭用ゲーム機とくらべて高い、という意見は、確かによく聞く。でも、家庭用ゲーム機とMARTYが目指すものはまったくちがうのだ。98000円は大金だけど、「CD-ROMドライブと32bit CPUを乗せたパソコン」と考えれば、安さ爆発のプライス。家庭用ゲーム機では遊べないＨソフトだっていろいろ楽しめる上、256色画像にだって対応してる。ほかにも、学習ソフトや通信など、ゲーム機を超える可能性はまだまだたくさん考えられる。ゆえに「買い」！

さて、現在のところ拡張性の悪さだけはマイナスポイント。パソコンで、音楽やCG、文書といったものを「創って」楽しみたいなら、拡張性の保証されたTOWNSを選ぶのがいいだろう。今のMARTYはソフトを「使って」楽しむマシン。まずは、現在の豊富なソフト資産を楽しみまくるべし！　未来の拡張性に期待しながら、ね。

いますぐ欲しい いつかは欲しい 春の……パソコン購入術

今年の新機種発表ラッシュも一段落。現在、パソコンの価格は大混乱中、ただ安いのだけは確かという状況だ。これを見て、そろそろ新しいパソコンが欲しいと思っている人に、秋葉原を歩いて調べた実売価格の情報つきで贈るこの企画。大激変したPC 98シリーズに狙いを絞って、しっかりアドバイス！

32bit PC-98＆周辺機器

節約コース 現行ソフトを動かすなら

PC-9801US

本体	￥248000
ディスプレイ(NEC PC-KD1151)	￥118000
マウス(売価)	￥ 4000
定価合計	￥370000
実売価格合計	￥179000

そろそろ生産終了しそうな点や、拡張性に少し不安があるが、とにかく安く入手したいなら、最初に考えていい機種だ。CPUは16MHzの386SXで、拡張メモリ1MBとFM音源を内蔵しているため、上の組み合わせで、現行のゲームソフトが楽しく遊べる。「ちょっとCPUパワーが不足じゃない？」という人も多そうだが、そこが逆に狙い目。このクラスの本体の実売価格は、軒並み手ごろな線に下がっているのだ。このUSは、本体だけなら12万円台。ディスプレイをサードパーティ製にすれば、上の実売価格よりもっと安く買える。CPU性能だって、PC-98シリーズ最初の32ビット機だったRA2に、ほぼ匹敵するものは持っている。98ノート用の安いハードディスクが接続できるのもポイント高いぞ。

あとふたつの選択① 98FELLOW BX（本体定価 218000円）

新機種のBXの速度は、FAより速い。定価は安いが、実売はUSより高くなる。ゲームをやるうえでの最大の問題点は、音源が標準搭載されていないことと、FDDなどの拡張性に劣ること。フライトシミュレータなどを遊ぶにはよい選択だ。

ぜいたくコース 予算に余裕があるのなら

PC-9821As/U2

本体	￥448000
ディスプレイ(NEC PC-KM151)	￥148000
マウス(売価)	￥ 4000
定価合計	￥600000
実売価格合計	￥504000

NECの切り札「98MATE」の中心機種。予算が許せば購入を考えるべきモデルだ。上位にApというモデルがあるが、価格差以内で買えるODPというオプションをつけ加えれば、同等性能にグレードアップできる。つまり、事実上の最高機種なわけで、速度と将来性を重視するならばコレだ。CPUは憧れの486DXを33MHz(ODP非搭載時)で動作させ、最大でFAの倍くらいの動作速度が見込める。

モデル名の9821が示すように、従来の縦400ライン・16色モードに加え、縦480ライン・256色モードを搭載。グラフィック性能を従来機種に比べてアップしているが、これに対応したディスプレイはちょっと高い。サウンドの点でも、能力アップした新音源ボード（右ページ参照）相当品を内蔵しているため、X68Kなどに劣らぬ性能を持っている。内蔵用の周辺機器も安くて種類が豊富だ。

あとふたつの選択② 98MULTI（ディスプレイとのセット定価318000円）

MATEの画像・サウンド能力、USの25%アップのCPU性能、そしてCD-ROMドライブを持つ。最初からCD-ROMが使えるのが何よりのウリ。速度はそこそこだが高い表現力を適当な価格で得られる機種だ。

ゲームを楽しく遊ぶための基本アイテム

パソコンのハードウェアは本体だけでは完結しない。本体の可能性を伸ばす、周辺機器が重要だ。ときには、CPU性能以上に、周辺機器がゲームの楽しさを決めることもあるほど。予算のすべてを基本構成につぎ込むのは禁物だぞ。まずは、軽快なデータ読みこみを実現するハードディスク（HD）と、サウンドを充実させる新音源ボードを押さえたい。ビープ音しか持たないFELLOWには音源が必須だぞ。

ハードディスク ［＋5～9万円］

HDの導入は、自分の機種をパワーアップさせるいちばん手軽な方法。「必須アイテム」というとシャクにさわる人は多いかも知れないが、ゲームに限っても、大作はHD対応や専用で登場するのが当然になりつつある。486マシンをフロッピーで遊ぶより、386や286でもHDベースで遊んだほうが快適・高速だぞ。

現在主力のものは、容量80MB～120MBクラス。価格差はほとんどないから、余裕があれば120MBのものを買おう。

内蔵用が安いが、本体ごとに細かく対象機種が分かれている。本体買い替えの可能性がある人は、多少高くても外付けにしておいたほうが安心できる。なお、純正品にこだわる必要は全然ないぞ。

▲これはUSやノート用の、パック式のHDだ。ICM『PackSE-120』定価108000円

◀HD専用ソフトは着々と増えつつある『ソリッドランサー』（システムソフト）

新FM音源ボード ［＋2.5万円］

型番はPC-9801-86。98MULTIやMATEに搭載されたのと同じ能力を持つ拡張ボードだ。これで、「PC-88より弱い」とまでいわれていたPC-98のサウンド能力が、X68KやTOWNSの音源と肩を並べたことになる。対応ソフトが急速に増えそうな、注目の新ハードウェアだ。従来機種で採用されていた音源（拡張ボードではPC-9801-26K、サードパーティ製互換品が1万円弱で入手可能）との能力比較は下表参照。倍以上に機能がアップしているが、旧ボードの上位互換の設計になっているから、従来の音源に対応したソフトは、ほとんどがそのまま動く。音源のないFELLOWを選ぶ場合、このボードの購入をお勧めする。もちろん、従来の98シリーズの本体にも内蔵可能。新旧とも、ジョイスティックポートつきだ。

●新旧ボードの比較

	新ボード	旧ボード
FM音源	6声（ステレオ）	3声（モノラル）
リズム音源	6声（ステレオ）	なし
SSG音源	3声	3声
PCM録再	あり	なし

さらにスゴい世界が広がるグレードアップ機器

ここから先はふつうのゲームユースにはそんなに必要ではないもの。しかし、持っていれば対応ゲームはより楽しく遊べる。もちろん、ゲーム以外にパソコンを使いこんでいくときにも、強力な武器になるものなんだ。

MIDI音源 ［＋7～10万円］

対応ゲームはそれほど多くはないが、旧FM音源より格段に上質の音楽が楽しめる。コンピュータミュージックを楽しみたい人にも、必須アイテムといえるだろう。実質的な標準はローランドの「ミュージ郎」シリーズだ。

◀これですべてがOK。ローランド『ミュージ郎300』定価88000円

モデム ［＋2.5～10万円］

電話で通信対戦ゲームをやるのに必要。もちろんパソコン通信にも。標準は2400bps（通信速度の単位）だが、これから買うなら、安くなってきた9600bpsのモデムがお勧めだ。

◀『ポピュラス2』（イマジニア）

MS-DOS ［＋8000円］

「機器」ではないし、しかも必須アイテムだが、ここで触れておく。多くのソフトを使うのに必要な基本ソフトで、しかもHD運用にも欠かせない。コピーせず、必ず買わなきゃダメ！

◀最新Ver.なら、日本語の入力・編集も単体でOK

CD-ROMドライブ ［＋6万円～］

ゲーム用には気が早い投資だが、MATEを選ぶならいつかは欲しい。本体がMATEかFシリーズなら、正面のファイルスロットに内蔵できる。また、NECは、SCSI端子につなぐ外付けドライブ＋ソフト5本のセットを、今年8月末までの期間限定で、78000円で販売している。SCSIのHDを使う人にはお買い得だ。

その他

まずはプリンタ（4万円くらい～）。記録などが印字できるゲームも多いし、ゲーム以外の用途を考えれば必須。RS・DSなどのユーザは増設メモリを手に入れたい。（2MBで8000円～3万円、機種による）。対応ソフトではディスクアクセスが減ってゲーム進行がスムーズになる。表示能力を上げるグラフィックボードも魅力的だが、価格と性能が激変中。ソフトの対応も、一部のハードだけだ。もう少し待つべし！

最後にアドバイスを！

この企画中の実売価格は、秋葉原のパソコン量販店で定員さんに聞いたもの。業者や市場の情勢によって、値段はさらに変化するから、ひとつの目安と思ってほしい。パソコンショップが遠くて……という地区の人は、通販を考えてみるのも手だ。都市部に往復する交通費や手間を考えれば、少し高くても結局お得になることが多い。また、価格の差が少しなら、近所の面倒見のいいお店で買うのも悪くない。お店の人の知識や情報は、初心者にはお金に代えられない価値がある。いずれにせよ、焦って買うのは失敗の元。まず、購入希望機種を詳しく調べてから、買いに動け！

アーケードパラダイス

先月に引き続いて、今回もAOUショーのスペシャル特集だ。今月は、熱気あふれる会場の雰囲気をレポートするぞ。さらにスペシャル企画として、各メーカーからいただいた豪華な賞品が当たるプレゼントクイズをプラス。ゲームファン必見だ。こいつは春から気前がいいぜ！

超目玉プレゼント企画 AOUショーでドン!!

最新ゲームがズラリ。会場は熱気の渦!

ＡＯＵショーが開催された２月16日、電撃王取材班は、読者レポーターの川添亜矢子ちゃんとともに千葉の幕張メッセをおとずれた。会場内は業界関係者であふれ、人をかきわけながらでないと前に進めないほどの混雑ぶり。取材班はヒーヒー言いながら会場内の取材を行った。

ショーに出展されたゲームは、だいたい前号で紹介したので、今回は会場の雰囲気と、とくに注目を集めていた赤丸チェック作品を中心に見ていこう。もちろんコンパニオンのおネエさんの写真も載ってるからね(笑)。それから、各メーカーの紹介の最後に、ビッグなプレゼントクイズがあるので、そっちのほうもドシドシ応募してね（応募方法はコーナーの最後に)。

SEGA 本物気分が味わえる大型筐体

セガのブースでもっとも注目を集めていたのは、あの『バーチャ・レーシング』を８台連結した通信対戦レーシングゲーム『バーチャフォーミュラー』だった。本物そっくりのフォーミュラーカーが８台並んだ超大型のマシンは、ゲーム機というより、もはや遊園地のアトラクションといった感じ。ゲームセンターの大規模化に積極的に取り組むセガならではの、豪華なゲームマシンといえるだろう。このほか、２本のアームレバーをガチャガチャ動かして戦うボクシングゲーム『タイトルファイト』も人気が高かった。『ストⅡ』など格闘ゲームに代わって、肉体派のゲームがこれからの主流になるかも？

バーチャフォーミュラー

◀▲すでにおなじみのポリゴン使用のレースゲーム『バーチャ・レーシング』を８台連結。マシンの形がフォーミュラーカーになっているだけでなく、１台１台が体感マシンになっているので、リアル感バッチリ。最高にエキサイティングなマシンだ

▼２本のアームレバーを握りしめて、モニター内の敵ボクサーをガンガン殴りつける、肉体派アクション。ストレスを発散するのにピッタリ

QUIZ 1

セガの人気キャラクター、ソニック・ザ・ヘッジホッグ。彼はある「動物」なのですが、それはいったい何でしょう？　①ドブネズミ②ハリネズミ③ねずみ小僧

セガ賞：「ソニック２」ビデオ、「ランドストーカー」シングルCDのセット（10名）

TAITO

ズンズン響く体感マシン

スーパーチェイス

タイトーの注目作は、『チェイスHQ』シリーズの最新作『スーパーチェイス』だ。犯人の車に体当たりする爽快感は、他のレーシングゲームでは味わえない気持ちよさだ。今回はモニターがワイドビジョンになり、映像の迫力がアップ。もちろん体感シートなので、衝撃がカラダに響くぞ。また、サッカーゲームの『ハットトリックヒーロー'93』のコーナーでは、ゴールが決まるとチアガールのお姉さんが声援を送ってくれるという、うれしはずかしのサービスで、おおいに盛り上がっていた。

◀揺れるシートで興奮度も倍増

QUIZ 2

左の写真は、タイトーが誇るグルグル回る体感マシンですが、その名前は何でしょう?

◀ショーで配られた新作情報満載のゲーム・カタログ(10名)

JALECO

8人対戦レースゲーム

グランプリスターⅡ

◀8台のマシンで競うレースは思わずムキになってしまう

ジャレコの目玉ゲームは、対戦型レーシングゲーム『グランプリスターⅡ』だ。前作が4人対戦だったのに対し、新型は8人がレースで対戦できるようにパワーアップされた。これまた大型店舗で人気を集めそうだ。

QUIZ 3

『グランプリスターⅡ』で選択できるサーキットの数は? ①2コース②4コース③10コース

◀賞品は、ショーで配られたカタログと㊙ゲーム設定資料のセット(20名)

CAPCOM

ポスト『ストⅡ』はコレだ!

格闘ゲームブームの火つけ役となったカプコンの注目作といえば、当然、『ストⅡ』に続く新しい格闘ゲームとして登場した『マッスルボマー』と『キャデラックス』の2タイトルだ。とくに『マッスルボマー』は、前評判が上々だっただけあって、プレイの順番待ちの列ができるほどの人気ぶり。『ファイナルファイト』を彷彿とさせるスクロール型格闘ゲーム『キャデラックス』も、多くのプレイヤーがボタンをバシバシたたきながらアツくなっていた。

マッスルボマー

QUIZ 4

『マッスルボマー』にレスラーとして登場する『ファイナルファイト』のキャラといえばダレ?

▲『ストⅡダッシュ』とSFC版『ストⅡ』テレカ(各5名)

NEO-GEO人気爆発! SNK

エス・エヌ・ケイは、大ヒット中の『餓狼伝説2』と、それに続く新たなプロレスゲーム『ファイヤースープレックス』で話題を集めていたぞ。NEO-GEOの人気がさらに高まりそうだ。

ファイヤー・スープレックス

◀今年は大型プロジェクターの筐体が多かった。これも店舗の大規模化の影響だろう

QUIZ 5

エス・エヌ・ケイのクレーンゲームには、ある特殊な装置がついています。それは何でしょう?

①ぬいぐるみの吸引機
②ぬいぐるみの脱水機
③ぬいぐるみのかきまぜ機

▲『餓狼伝説』ポスター&ジャンパーのセット(3名)

いますぐクイズの答えを送ろう!

プレゼントが欲しい人は、①希望する賞品名(どれかひとつ)、②クイズの解答(1~5全部の答えを書くこと)、③好きなアーケードゲーム3タイトルをハガキに書いて「電撃王」編集部まで送ってください。全問正解者のなかから抽選で、希望の賞品をプレゼントします。しめ切りは5月7日。

〈あて先〉〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル
電撃王編集部「アーケードパラダイス」プレゼント係

悪の帝国……それはだれよりも物語の演出家

帝国の陰謀

力によって統制され、力によって自分たちの欲望を満たそうとした悪の結社、そして国家。それらはまさに、悪の帝国だ。TVのロボットアニメ、そしてヒーロー番組に欠かせないこれら、悪の帝国を徹底分析&研究だ。

写真提供／共同通信

レクチャー1 その形態

結社型 そのメンバーは、利益で動いた

――人間は欲しないよりは、まだ無を欲するものである――
フリードリヒ・ニーチェ

結社型。ここで便宜的にそう名づけたタイプの悪の組織は地球征服とか、それに類する悪事を目的として結成された組織、といったところだ。まあ、暴力団みたいなものだと思えばまちがいない。事実、日本全国の暴力団をたばねたダッカー(快傑ズバット：'77年）なんて組織もあったくらいだ。

で、その結社型も2タイプに分けられる。そのメンバーが人間の組織と、そうでない組織だ。

人間を集めた組織としてはショッカー（仮面ライダー：'71年）とギャラクター（科学忍者隊ガッチャマン：'72年）が有名だ。が、じゃあこのふたつが似た構造の組織かというと、これがまるでちがうのだ。悪の組織も奥が深い。

では、どこがちがうのか？ それはメンバーの集め方だ。ショッカーのメンバーは、ほとんどさらわれてきた連中だ。いい例が仮面ライダー1号こと本郷猛。誘拐されてきていやも応もなく改造されてしまった。そのほかの改造人間にしても、自分からすすんで改造されたというものは、ほとんどいなかった。なにしろ改造されたらそのあとで脳改造を受け、自分の意思を奪われてしまうのだから、そうそうなり手があるわけがない。逆にいうなら、なり手がないから誘拐で人員を補充していたのだともいえる。

©石森プロ・東映

▲ショッカー。そのメンバーのほとんどは、改造人間。だが、仮面ライダー（写真中央）の手で、壊滅させられてしまった

一方、ギャラクターは刑務所から囚人をスカウトしていた。また、マフィアのようにギャラクターの家系というものがあって、隊員の子は隊員になるのが掟だった。封建的だ。ただ、ヒラの隊員でも手柄を立てたり、無難に10年も勤めていれば、チーフとか隊長に出世できた。それに安いながらも一応、給料が支払われていたらしい。囚人たちにしてみれば、出所しても世間の風は前科者には冷たいし、それだったらギャラクターで働こうという気にもなるわけだ。世間のせちがらさが悪の組織を肥やす。

同志を募るというケースもあった。革命集団の独立幻野党（アイアンキング：'72年）のメンバーは、首領の〝幻の月光〟の下、狂信的な革命思想で結ばれていた。しかし、これはなにかしらの理念があったからできたことだ。欲ボケした組織には、欲ボケした人間しか入ってこない。ギャラクターなど、幹部は首領の座をめぐって足を引っ張り合い、ヒラ隊員は安月給を不満として組織の秘密を科学忍者隊に売りつけようとしていた。

そんなわけで、人間をうまく使うのは大変だ。そこで、というわけじゃあるまいが、ダーク（人造人間キカイダー：'72年）とか世界大犯罪組織シャドウ（キカイダー01：'73年）はロボットを使っていた。アンドロ軍団（新造人間キャシャーン：'73年）もロボットばかりの組織だったが、ここは首領のブライキングボスもロボットだったので、ちょっと例外。

ロボットを使うことの利点はいろいろある。人件費はいらないし、メシも食わない。文句もいわず朝から晩まで働く。このあたりの事情は、そのあたりの工場と同じだ。ただ、かんじんのロボットはどこにも売っていないから、自力でつくらなくちゃいけないのがネックだ。

そう、世界征服をめざす帝国をつくろうと思ったら、資金や科学力が必要なのだ。科学力はともかく、カネがあるのだからそれ以上欲をかかずに一生ラクをして暮らしていたらよさそうなものだが、帝国の総帥たちはそうは考えないのである。人はなかなか無欲にはなれない。それに、首領たちは根本的に人間が残虐にできている。シャドウの首領ビッグシャドウなど、人間が殺し合うのを見るのがなにしろ大好きだった。シャドウロボットにあやつられた人間たちが、殺し合うところをモニターで見るのに熱中してしまって、今後の作戦を説明しようとする部下の言葉に耳を貸さなかったくらいである。要するに、悪事が好きなのだ。楽しく仕事をしていたのだから、幸せな男ではあった。

©タツノコプロ

▲ギャラクター。アンドロメダ星雲から来た総裁Xに陰からあやつられる。その本部はヒマラヤ山中奥深くにあった

国家型 独裁政治のもと、地球侵略へと赴く

——専制国家は、民主国家には勝てない——
セオドア・ルーズベルト

地球は宇宙で唯一、とはいわないまでも、珍しいほど美しい星らしい。そのせいか、多くの異星人に狙われている。そして、それらの星のほとんどは、独裁者によって支配されている。そいつの命令一下、異星人たちは地球に襲いかかってくる。住民の投票や、議会の採決を経て民主的に地球侵略を始めたやつ、というのはアルデバロン軍団(宇宙戦士バルディオス：'80年)のガットラー総統くらいか。

そのほかは、ちょっと見わたしてみても侵略してきた異星人国家の元首は独裁者ばかりだ。帝星ガミラスのデスラー総統（宇宙戦艦ヤマト：'74年)、ガイラー星のゲルドン帝王(空爆ロボ　グロイザーX:'77年)、ガトランティス帝国のズォーダー大帝(宇宙戦艦ヤマト２：'78年)、ギシン星の皇帝ズール（六神合体ゴッドマーズ：'81年)、ジオン公国のデギン・ザビ公王(機動戦士ガンダム：'79年)、パルタ星のパルタ皇帝(レインボー戦隊ロビン：'66年)、バーム星のオルバン大元帥(闘将ダイモス：'78年)、ボアザン帝国のル・ザンバジル皇帝(超電磁マシーン、ボルテスV：'77年)などなど。総統だの皇帝だののオンパレードだ。どいつも肩書きがいかめしい。まあ、地球侵略をめざす大悪人なのだから、それなりにすごみのある肩書きが欲しいところなのだろう。首相や大統領ではイマイチ、インパクトに欠けるというものだ。世界史を見ても、アレキサンダー大王、ナポレオン皇帝、ヒトラー総統と征服者の肩書きはみんないかめしい。

さて、国家は結社とはちがう。そのメンバーの多くは、自分で国家に入るのを選んだのじゃなく、そこで生まれたので自動的にその国民になったのだ。だから、結社とちがって悪いやつばかりがいるわけではない。ヒス副総統はデスラーに地球との和平を提案したし、バーム星やボアザン帝国には平和勢力があって、地球侵略を妨害した。本来は平和を愛する民族が、タカ派の帝王ゼーバに権力を掌握されたばかりに地上侵略にのりだすという地底帝国チューブ（光戦隊マスクマン：'87年)のようなケースもあった。

また、キャンベル星人(超電磁ロボ　コン・バトラーV：'76年)にも強硬派と平和主義派があった。が、ここの強硬派はあまりりこうではなく、はるか古代から地球に飛来し侵略の機会をうかがっていたが、地球が巨大ロボットのコン・バトラーVを完成させてから攻めてきた。古代のうちに攻めてきていれば、かんたんに地球征服ができただろうに。どうも宇宙人の考えることはよくわからない。なにも考えていなかったのかもしれない。不思議だ。

▲帝星ガミラスはデスラー総統に率いられ、地球攻撃を進めた。自分たちを宇宙最高の人類であると狂信していた。写真は『ヤマト２』より、デスラー総統

▶地底帝国チューブ。凶暴な帝王ゼーバに支配され、地上攻撃を開始した。地帝獣なる怪物をあやつる

悪の帝国は首領の恐るべき意思と力で秩序を保った

前ページで書いたように悪の組織は部下を脳改造して自由意思を奪ったり、給料を払って組織につなぎ止めようとした。しかし、じつはそれだけでは悪の組織はなりたたないのである。悪の組織に自分から入ろうというやつは十中八、九、悪党だ。悪党はよくばりだ。恩も知らない。脳改造をしておけばともかく、いつ裏切って自分が組織の首領になろうとするかもわからない。皇帝たちにもクーデターの危険がある。

では、どうするか？

死ね死ね団（レインボーマン：'72年)のミスターKは部下の身体に細工しておき、裏切ったり失敗した者はボタンひとつで灰にしてしまった。また、オルバン大元帥は自分の心臓を全バーム人が住む土星軌道上の人工衛星のコンピュータに接続し、自分の心臓が止まると自動的に衛星が土星に落下するようにしておいた。これなど、自分の地位を守るというより、とことん、自分さえよければそれでいいという発想で生きていたわけだ。考えてもみるといい。だれかが殺さなくても、この大元帥が食当たりで死んだだけで、衛星に住むバーム人は全滅してしまうのだ。もっとも、心臓さえ動いていればいいわけだから、クーデターをたくらむなら大元帥を脳死状態にしてしまうというのも、ひとつの方法だ。

いたるところに、平和を狙う勢力がいる

地球を狙うのは異星人だけではない。

チューブは、地底帝国の名のとおり地底世界にある。このほかにも地底には恐竜帝国(ゲッターロボ：'74年)、邪魔大王国(鋼鉄ジーグ：'75年)、地底魔人国(ゴワッパー５ゴーダム：'76年)、ジャシンカ帝国(科学戦隊ダイナマン：'83年)、モグール帝国(ブロッカー軍団IVマシンブラスター：'76年)といろいろ。海には百鬼帝国（ゲッターロボG：'75年）が浮かび、海底にはアトランチス帝国（ムーの白鯨：'80年）があった。このほかにも海底にはポセイドン族（海のトリトン：'72年)なんてのもいたが、こいつらは地上侵略は考えなかった。地上では生きられなかったからだ。

まさに、地球は悪に満ちている。はるか宇宙から地球を狙う侵略者たちは、こんな星でも欲しいのだろうか？

ゲームの悪は孤独がお好き？

ゲーム中の悪の組織についてふれるのが、ここのコラムなんだけれど……うーんこまった！　ひねくれてるのか自立心旺盛なのか知らんが、ゲームには組織だった悪はほとんど登場しない！

超強いボスと若干名のその側近のほかは、虎の威を借る狐のごとくボスの力にすがるザコという図式がほとんどなのだ。

かろうじて組織といえるのは『幻影都市』の国際情報企業集団ＳＩＶＡぐらいか？　あとシューティングゲームの敵は各面ごとのザコやボスに特色があるとこが軍団ぽくて、悪の組織してるかな？

レクチャー2 その目的

しかし、その侵略意図には謎が多かった

――人は暴力によってしか持てないものは、
実際には持っていないのだ――
オリバー・クロムウェル

地球征服。悪の帝国の目的はたいがい、それである。では、なぜみんな地球をほしがるのだろうか？

結社の場合は、権力欲から地球の覇権をほしがる連中が多い。ショッカーやギャラクターは、ここでもその典型だ。全人類を意のままに支配したいと思うわけだ。

つぎに多いのは、自分たちの理想とする社会を建設するため、まず人類を征服しようという連中だ。自分たち機械をコキ使ってきた人間を逆にドレイにしようとしたアンドロ軍団。ひとにぎりの天才が支配する社会をつくろうとしたドップラー軍団（惑星のロボ ダンガードA:'78年）、武装頭脳軍ボルト（超獣戦隊ライブマン:'88年）などだ。

変わりダネでは新帝国ギア（超電子バイオマン:'84年）なんてのもある。ギアの総統ドクターマンは、自分の科学力の優秀さを証明するためにメカの軍団で世界に宣戦を布告した。

◀アンドロ軍団。東博士のつくったアンドロイドが雷撃で狂い、人間征服を叫んで結成したロボットの軍団

◀新帝国ギア。ドクターマンが製作したメカの帝国。ドクターマン自身も自分の身体をメカに改造していた

ほかの惑星国家からの侵略となると、一転して事情は複雑になる。まあ、ここでも多いのは覇権主義だ。たとえばボアザン帝国は自分たちの香り高い文化を広めるためだという名目で地球に兵を進めたが、結局は地球を植民地にしたかったのだ。

しかし、帝星ガミラスやバンデル星人（キャプテン　ウルトラ：'66年）、バルタ人、ゴドム人（宇宙空母ブルーノア：'79年）の事情は深刻だった。彼らは母星を失って、第二の故郷を地球に求めたのだ。先住民族を滅ぼしてもほかの星を侵略する権利があるのかどうかは疑問だが、それについてガミラスのデスラー総統は、野蛮人だから滅ぼしてもいいと明言していた。

征服以外の目的では、地球の酸素を狙ったブラスター星人（アストロガンガー：'71年）や水を求めたワーラー帝国（時空戦士スピルバン：'86年）、そして人体を奪いにきたアーマノイド（ゼロテスター：'73年）などがある。また、江戸幕府転覆を狙うサソリ星人（魔人ハンター　ミツルギ：'72年）なんてのもいた。江戸幕府が転覆すると、遠い宇宙の彼方に住む彼らにどんな御利益があるのか？　それはまったく謎だった。

謎といえば、宇宙鉄面党（スーパーロボット　レッドバロン：'73年）の地球侵略意図も謎だった。彼らは地球を、太陽系侵略の前線基地にしようとしていたのだ。前線基地というのは、強大な敵に対してつくるもののはずだ。地球を落としたらほかにこの星系に、どんな強敵がいるというのだろう。やっぱり宇宙人の考え方はよくわからない。宇宙は謎に満ちているのだ。

正義がアホやから戦略が使えへんのや？

やり方はいろいろあるが、ゲームに登場する悪の目的はほとんどが世界征服だ。その動機はほとんど私利私欲だが、一つの力による統一で平和をもたらそうとした『ロードス島戦記』のマーモ皇帝ベルドのようなマジメ（？）な奴もいるぞ！

レクチャー3 その戦略

破壊と陰謀こそ、帝国の力

――戦略は全軍事的行動に対して、
戦争の目的に相応するような
目標を設定せねばならない――
C・V・クラウゼヴィッツ

地球攻撃のもっともありがちな手段。それは怪人、怪獣、巨大ロボットをくりだして、破壊に破壊を重ねるというやりかただ。圧倒的多数の悪の組織は、このやり方で地球を攻撃してきた。破壊で敵の抵抗力を粉砕する、爆撃と同じような発想の攻撃だ。また、帝星ガミラスは遊星爆弾で地球上を焼き払った。

しかし、これだとせっかく地球を手に入れてもキズだらけということになってしまう。緑なすから、美しいから手に入れたい地球を破壊したんじゃしようがない。そこでギャラクターは、バンアレン帯を降下させるV2計画や、地球をブラックホールにするブラックホール作戦を用意して、全人類に降伏を要求した。ただし、こいつは一種の賭けだ。人類が脅迫に屈しなければ作戦を実行しなくちゃならない。

ユニークなところでは死ね死ね団の諸作戦がある。ここはもともと、日本人皆殺しを目的にしていたので、作戦も、規模は小さいが妙にリアルだった。人間を凶暴にするクスリをばらまいて殺し合いをさせるキャッツアイ作戦、ニセ札で日本経済を混乱させるM作戦などだ。

その一方で、首をかしげるような戦略をとった組織もある。モータースポーツを通じて世界制覇を狙ったブラック・デモン（超スーパーカー　ガッタイガー：'77年）だ。本気でそういうことを、考えていたのだろうか？（ところがこれが、本気でした。）

▲地球征服のため、怪遊星人ゴア（マグマ大使:'66年）は多くの怪獣を送りこんだ。写真はガレオン

ゲームの悪ならとにかく世界征服なのだ！

戦略についても書くことがあまりないぞ。たいていのゲームでは悪の勢力の攻勢で正義の側の命運は風前の灯し火って状態で始まるから、それに至るまで悪が何をどうやったのかはほとんどわからんのだ。まあ、ほとんど数にまかせた力押しみたいだけど。

レクチャー 4 その結末

戦いの果てに、滅亡がくる……

——戦争が負けとなれば、国民も終わりである——
アドルフ・ヒトラー

悪の帝国にとって、地球はあまりにも危険な火中のクリだった。とくに地球を移住先に選んだ帝国の末路は悲惨だ。自分たちの住む次元が崩壊しかかったので地球攻撃を開始したクライシス帝国（仮面ライダーBLACK RX：'88年）は仮面ライダーBLACK RXの活躍の前に侵略に失敗。10億の住民は全滅してしまった。バンデル星人も、自分たちの恒星の爆発から逃れようと母星を太陽系に運んできたが、地球人の手で母星ごと太陽にたたきこまれ、絶滅の憂き目にあったのだった。

もちろん、侵略には失敗しても破滅は免れたところもある。ジオン公国は政変で共和制となったうえで、地球連邦と平和条約を結んだ。帝星ガミラスも、その本星は壊滅したが、生きのびたデスラー総統が率いたガルマン・ガミラス帝国（宇宙戦艦ヤマト3：'80年）は地球と友好的だった。このほかにも鬼族（うる星やつら：'81年）、シャイザック星人（超人戦隊バラタック：'78年）、地底魔人国などは地球、あるいは地上侵略を試みたが、事件は穏便に解決された。

まあ、そんなこんなで地球はけっこうしぶとい。地球征服に完全に成功した帝国は、アルデバロン軍団だけだ。それに、これにはカラクリがある。彼らは放射能汚染で住めなくなったS-1星という惑星を脱出してきたのだが、じつはS-1星は未来の地球だった。彼らは宇宙旅行中にいつの間にか過去に戻り、まだ汚染されていない地球を、過去のS-1星とも知らずに侵略の矛先を向けたのだ。そして彼らの侵略戦争で地球は放射能まみれになり、結局S-1星になってしまった。つまりムダな勝利だったわけだ。S-1星に自由の女神でも残っていれば、こんな失敗はなかったろうに。悪の帝国も最後は無残なものである。

▲ジオン公国軍。人型兵器モビルスーツを使った戦術を駆使した。地球連邦に独立戦争を挑んだが、独立というのは口実で、その真意は地球圏での覇権確立にあった

▲正体不明の皇帝に支配された異次元のクライシス帝国。だが、RX（写真中央）の前に侵略計画はどれも失敗。皇帝も倒され、次元の崩壊とともに全滅していった

どこの世界も悪の最後は…

ゲームの悪の結末もほとんど壊滅するのが常だけど、アニメや特撮の悪みたくややこしい最後を迎えるのはいないのだ。ゲームの悪って、意外と根は素直な奴らなのかもしれんな……

ビデオコーナー

最近は……少なくとも東京では……ロボットアニメやヒーロー番組の再放送は、あまりなくなってしまった。その代わりをつとめているのが、ビデオ化やLD化だ。しかし、レンタルビデオで見られるならともかく、数万もしようかというLDセットなど、そうおいそれとは買えない。それに、全部が全部ビデオになっているわけでもない。『宇宙戦士バルディオス』『闘将ダイモス』『レインボーマン』『超スーパーカー　ガッタイガー』『宇宙空母ブルーノア』『アストロガンガー』といったところは、ビデオ化もされていないはずだ。だから、もしあなたの住む地方で再放送があったなら、だまされたと思ってちょっと見てみるのもいいかもしれない。

▲『マグマ大使』　ハミングバード　39800円［税込］　※PART1、2に分けてリリースされている。1は第1話～24話を収録。2には第25話～52話（最終回）が入っている

▶『宇宙戦艦ヤマト2』　LD版パーフェクトコレクション　43260円[税込]　※全26話を完全収録した7枚組LD版。劇場用作品「さらば宇宙戦艦ヤマト　愛の戦士たち」のTVバージョンだが、ストーリーは、かなり異なっていた

▶劇場版『機動戦士ガンダム』　各巻7800円［税込］　バンダイ　※'79年放映のTV版『機動戦士ガンダム』の劇場版はいずれも再編集もので、「Ⅰ」「Ⅱ　哀・戦士編」「Ⅲ　めぐりあい宇宙（そら）」の3作品が公開された。『機動戦士Zガンダム』『機動戦士ガンダムZZ』は、この劇場版の続編として製作されていた。写真は「Ⅰ」

悪の帝国の歴史は、なにを語るのか

ああすればよかった。こうしておけばよかった……。世の中、後悔することばかりである。目もくらむような巨大な軍団をその手にしながら、わずかな兵力の敵（つまり、善玉）の前に敗れ去った悪の帝国の首領たちにはなおさら、その思いが強いことだろう。九分通り手にしかけた成功を、いつも惜しいところで逃がした彼ら。

失敗の原因はいろいろある。帝国の幹部たちはいつも敵を甘く見ていたし、部下に対してもきびしいばかりで、人心を掌握していなかった。また、できることをできるときにやろうとしなかった。たとえばヒーローを捕らえたら、すぐ殺せばいいのに、「ただ殺すのではおもしろくない。ゆっくり痛めつけてから片づけてやる」などと悠長なことを、必ずいう。で、ゆっくりやっているうちに結局は、やっと捕らえたヒーローに逃げられてしまうのだ。それにキャンベル星人のように、地球のようすをぼんやり見ているうちに人類は文明を進歩させてしまう。今日の仕事を明日にのばすなという言葉があるが、キャンベル星人など、明日どころか何10万年も先にやるべき仕事をのばしてしまった。侵略に失敗したのも当然だ。

そう、悪の帝国の歴史はその全身で、できることはできるときにやっておけと、われわれに教えてくれているのだ。しかし、このモットーが帝国で実践され、徹底されていたら、世界は帝国の支配下に置かれていただろう。つまり、このモットーは勝利のためには手段を選ぶなとか、じゃま者はみな殺せとかというのと同じ、世界を破滅の淵へと追いこむとんでもない代物だったのだ。いま、明らかになった。そうだったのだ。だから、こんなモットーは捨てよう。できることでも、気が向いたらやればいい。今日の仕事は明日やろう。あさってでもいい。これが「帝国の陰謀」の原稿を書いた本人にも意外な結論である。

飛び出す3次元のすすめ

文＝宅八郎 TAKU HACHIRO

ランダム・ドット・ステレオグラム（R.D.S.）の発明によって静かなブームを呼んでいる立体視映像の世界しかし、立体視映像への挑戦は20世紀初頭よりつづけられていたその歴史とルーツを探り〈リアル〉なエンターティメントの可能性を検証する

たく・はちろう　1962年静岡県に生まれる。独自のスタイルと行動力でTV、雑誌などで活躍。
主な著作「イカす！おたく天国」（太田出版）

映画、音楽、そして写真とさまざまな分野でメディアはリアリティを求めて「立体化」されてきた

音はモノラルからステレオへ。絵画なら遠近法の発見。また、コンピュータゲームの世界でもよりリアルなシミュレーション感覚を味わえるように表現は高度になってきたハズだ。

今回は、視覚を中心に「本来の」意味での立体映像の世界について紹介しようと思う。そしてパソコンゲームも立体視して楽しんでみようという特集だ。

さて、人間はなぜモノを立体として見たり、聞いたりするんだろうか。

答えは、眼や耳といった器官が揃ってふたつあるからだ（鼻はひとつだが穴はふたつ）。すなわち、人は一対の器官によってモノの距離と方角、奥行きを知るのである。

音の場合なら右側と左側の音の大小によって。視覚の場合も同じ。右目と左目は同じに見えてちがう画像を見ている、左右の眼の距離によって、わずかに生ずるちがった画像を。その「ズレ」がモノを立体で見ることなのだ。

さて、じゃあ立体映像を楽しむにはどうすればいいか？　右目と左目にそれぞれ視点のズレた別の映像を見せればいいわけである。

そこで有名なのは、例の赤青メガネ式の立体映像システム。あのメガネをかけて、赤青２重になった写真や映画を見ると、それぞれ右目と左目にちがう画像が映るってわけだ。

ところが赤青式だとカラー化した場合不都合もでてしまう。そこで考案されたのが「ポラロイド・メガネ方式」の立体映画であった。

ポラロイド・メガネというのは、偏光板である方向の光線だけを通過させるレンズだと思ってほしい。乱暴にいってしまえばカメラのフィルターとして使えばガラス窓に反射している光線をカットして室内だけを写すことのできるものだ。

立体映画の場合、このフィルターを左目用、右目用左右２台の映写機にフィルターの角度を変えてセットする。こうすれば２台の映写機からズレた波形の光がスクリーンに映ることになる。それをやはり左右で角度をズラしたポラロイド・メガネをかけることによって右目と左目でちがう映像を見ることになるのである。

映画ではその他にもいろんな方式が考案されたが、ポピュラーなものはこの２方式であり、いままでにかなりの立体映画がつくられている（別項、立体映画の歴史を参照してね）。

　撮影／佐渡多真子・インタニヤ

これまでとはまったくちがった立体方式が、TVアニメ『家なき子』で使用されたステレオクローム方式だった

それまでの赤と青のグチャグチャ画面に（メガネなしでは）頭を痛めた視聴者も『家なき子』には安心したのである。ステレオクローム方式の大きな特徴として、特殊なメガネ無しでもフツーに画面が楽しめることがある。

もちろん立体画面を楽しむには特殊メガネを使用しなければならない。この方式のメガネは片方がグレーで片方が透明になったモノだった。ではナゼそれだけで立体に見えるのか？

やや暗いグレーフィルターをかけることによって、片方の眼から脳に伝わる速度が約10分の１秒遅れるのである。つまり錯覚によって、右目と左目には約10分の１秒ズレたちがう映像が見えていることになる。

このメガネをかけて、眼の前で振り子を左右に振ると、右へ行くときと左へ行くときでは距離がちがうように感じられ、まるで振り子が前後にも動き回転運動をしているように見える。

これは以前から「ブリッヒの振り子現象」と呼ばれ知られていた。この現象を応用したものがステレオクローム方式なのである。

つまり画面を何層かに分けて距離によって、それぞれスピード差をつけて左右にスクロールさせる（近いものは右から左に、遠いものは左から右へ多重スクロールさせる）。

それによって立体感（距離感）を得ようというわけだ。つまりこれはスクロールできるアニメやCGにとっては、いままでの立体方式よりも向いているといえる。

そこで、今回は従来からあるパソコンゲームのなかから、ステレオクローム方式によって立体効果が得られやすいものも紹介しておこう。キミも立体感あるプレイを味わってほしい。

（122ページ参照）

◀『家なき子』'77～'78年に日テレ系で放映。'80年に劇場版公開。現在、LDで入手可能（発売／ケイエスエス　販売／日本ソフトシステム　８枚組84000円［税込］　メガネの付属はナシ）

❶

❷

❸

❹

立体写真は大きく２種類に分けられる。ひとつは、ある程度の距離をあけて撮影した２枚の写真を、双眼のビュワー、あるいは平衡法・交差法など裸眼立体視の方法で見るステレオ写真。この方法は数km離れて撮影した２枚の航空写真で地形を立体的に判断するなど学術的な利用もされている。もうひとつは３～４方向から撮影した写真を細かい線状に分割し、レンズシートを貼り合わせ合成したもの。これはシールや絵ハガキなどでおなじみ。これらの立体写真を自分で撮影できるカメラが販売されている。ステレオ写真では岩田エンタープライズ㈱☎03-3395-7811の、セルビステレオカメラ（セット価格24800円［税別］）②。専用のビュワー①がセットになっており、プリント③も通常のＤＰＥと手軽。もうひとつの合成タイプが㈱菱和ニシカジャパン☎03-3874-8885の Nishika　N8000（128000円［税別］）④。プリントは１枚320円～で仕上がりに２週間程度かかるが、ビュワーや特別な方法を用いずに立体感が楽しめる。

〈立体映画の歴史〉

1900年代
仏　ルミエール作　短編

1930年代
オーディオスコープの発明

1950年代
この時代より２台の映写機を使用
『ブワナの悪魔』
『肉の蝋人形』
『ホンドー』　ジョン・ウェイン主演
『ダイヤルMを廻せ！』　A.ヒッチコック監督

1970年代
３Dポルノの隆盛（３Dという表記の誕生）
『先天性露出症』　クリスチャン・リンドバーグ主演
『悪魔のはらわた』　仏＝伊製作：アンディ・ウォーホル
『淫夢』
『グレタの性生活』
『女囚残酷地獄』
『空飛ぶ十字剣』

1980年代
ホラー／サスペンス映画に３Dの流行
『13日の金曜日PARTⅢ』
『JAWS３』（原題『JAWS　3D』）

立体視の本もいくつか出されているが代表的なものとしては『星の本』⑤（杉浦康平／北村正利　福音館書店　2200円［税込］）。また、最近の立体視ブームの火付け役ともいえる『ＣＧステレオグラム』⑥（F・ルデキ／M・フランク他　小学館　1800円［税込］）。R.D.S.の図版も豊富に収録している。

❺

立体で見る
星の本

❻

もっとリアルに！　もっともっとリアルに！　娯楽の中でリアリティを追求していった結果の「３Ｄ化」

リアリティとは直訳すれば〈現実感〉のことだ。つまり娯楽ってものはすべてが虚構なわけで、そうした虚構のなかにボクらはできるかぎりの現実感を求めているといえる。

虚構の刑事ドラマや時代劇、さらにはホラー映画では、できるだけスゴ〜イ残酷な殺人シーンが見たいわけだし、戦争映画やSF映画では本当にスケールの大きい銃撃戦やレーザー光線の嵐を期待する。また、レーシングゲームなんかでも本当に自分がＦ１に乗っているような速度を感じたいわけだ。

ボクらは、現実には体験できないことを、虚構の中でまるでそれが本当のことのように体感したいのである。

では、なぜ３Ｄなのか。リアル表現の基本が「立体感」だからだ。人間が現実に生の現場で感じるのは左右の２つの器官によって得られる感覚、立体感だから。

立体化＝リアリティのアップと位置づけることにまちがいはない。それで、今までに立体によるエンターティメントは次々にシステムが考案され、製作されてきたといえる。

最初に紹介した映画の世界で。また音の世界、写真や印刷物の世界で。そして最近では、どこから見ても完全な立体に見えるホログラムや、さらにメガネ自体から左右の目に映像を映し出すシステムも登場し、実用化されそうだ。

さてしかし、なぜかこれまであった立体エンターティメントの多くが、娯楽としては「つまらないものだった」ことは興味深い。

つまり、立体音響システムから流れてくる音は、たんに自動車や汽車が右側から近づいてきて左側へ去っていくモノであったり、耳元でマッチをする音であったり……。そこには音はあっても音楽はなかった。

また映像にしても、まるでつまらない科学映画のようなものや、ストーリーに必然なく、メッタやたらに何かが飛び出してくるだけのものであったり……。だいたい眼の疲れるものばっかりだったのだ。

やっぱり〈いろもの〉であったのか、となげく人は多いだろう。言ってみれば、手段と目的の錯乱というか、立体であることを不自然に強調して、これでもかこれでもかと、立体効果のみをオンパレードさせた印象が強いのだ。まるで、〈ウソ〉を見せられているような。

ここにまさしく〈リアル〉の問題がある。不思議なことに、これでもか式に白々しくリアリティを表現しすぎた場合、あまりにも「そんなバカな、大ゲサだなあ」などとウソっぽく見えてしまうのである。

〈現実感〉を高めれば高めるほど失われていく「本当っぽさ」。〈リアル〉とはまさしく現実感のことだけど、ずいぶん矛盾した、あいまいなコトバになりつつある、といってもいい。

しかし、ＣＧなど最近になってから次々と開発されているイメージ技術の中に、やはりなんらかの希望を見いだす人も多いはずだ。現実では絶対に見ることのできない、不思議すぎる〈現実感〉を見たいからだ。「ウソ」よりも〈ウソすぎる〉現実感を味わいたい！「現実」に近いモノはいらない。現実では絶対に見ることのできない〈現実〉を見たい！　そんな娯楽を楽しみたい。たんに手段を目的化するのではなく立体化された、３Ｄエンターティメントの登場に期待したいと思う。

▲『ソリッドランサー』システムソフト　PC98VM　12800円　５月予定

▲『シャドー・オブ・ザ・ビースト』ビクター音産　FM-TOWNS　9800円　発売中

●コンピュータゲームを立体視する

コンピュータによる３Ｄゲームというと上にあげた『ソリッドランサー』のようなタイプのものを思い浮かべてしまうが、ここではあえて時代に逆行してローテク立体映像を追求してみたい。121ページで紹介したステレオクローム方式を利用することで横スクロールするゲームを簡単に立体ゲームとして楽しむことができるのである。なかでも多重スクロールを駆使した『シャドー・オブ・ザ・ビースト』などは最適である。他にも『パロディウスだ！』や『エッジ』なども全面的ではないがある程度の効果が得られる。ただし、注意したいのは左右どちらに暗色系のフィルムを貼るかによって、正しい（？）立体感の得られるスクロールの方向が決まってしまうため、メガネは表裏どちらからでもかけられるようにしておく必要がある。メガネに貼るフィルムは文具店などで手に入るセロファンで十分。ただし、色の入っていない暗色のものを使用すること。

また多重スクロールはパソコンよりもゲーム専用機のソフトに多用されている。アクション、シューティングではなくＲＰＧで楽しみたいというむきは、某有名２大ＲＰＧソフトのイベントシーンやボスキャラ対決シーンなどで試してみるのもよいだろう。

⑦

⑧

⑨

⑩

アナログ録音の立体音響システム『アルデバラン』⑦（八幡書店　4230円［税込］）を初めて聞いた時は驚きであった。最近はコンピュータ処理によるものが主流。ドラマでとくに効果的のようだ。怪談『耳なし芳一』⑧（八幡書店　3800円［税込］）や、『意外なくだもの』⑨（ポニーキャニオン　3200円［税込］）などが発売されている。一方、SONYが左右独立ＬＣＤモニター『バイザートロン』⑩を発表するなど、立体表現のハイテク化は進んでいる。

⑦〜⑨はいずれもＣＤ　八幡書店☎03-3442-8129　ポニーキャニオン☎03-3221-3161

神々の見えざる手

〈美少女図鑑〉

マリン　バスター
MARINE BUSTER
[シルキーズ]

ぷろすちゅうでんと
prostudent G
[アリスソフト]

ドア
DOR～スペシャル エディション～
[ディー・オー]

JYB（ジャイブ）
[カクテル・ソフト]

Oh!ツキ遭いた～い!!
[バビロン]

キャッツ　パート1
CAT'S PART1
[CAT'S PRO]

キラキラ★女・神・先・生!
[バーディーソフト]

特別企画

実写取り込みソフト事情

新企画

噂の黙示録
～美少女ゲーム業界編～

3人目のバーディーガールズ
NAHOMIちゃん登場!

EMIちゃん＆AKEMIちゃん
過激悩殺ショット!!

▶ここをハサミで切ってね✂

敵潜水艦部隊を沈めて女の子を脱がせよ!!

MARINE BUSTER（マリン バスター）

♥セリカ 19歳

◀うふふ、2番手を務めるのはワタシよ。ちょっとこのゲームには自信があるから、貴方なんて目じゃないワ！

♥あずさ 22歳

▶5番手を務めるのは、この私。貴方の腕では私に勝つなんて10年早いですわヨ！

▶お団子頭が可愛い女の子。こんな娘にセーラー服で挑発されたら……

♥樹里 18歳

▲私が1番手。このゲームは初心者だから、手加減してネ。やさしい貴方、お願いヨ♡

キャー!!

▲ふふふ、高ビーなキャリアウーマンなんか、こうしてくれるわ！（悪い過去でもあるのかお前は）それ、大股開きだぁ!!

♥亜里砂 18歳

▲◀ハア〜イ、4番手は現役女子高生ヨ！ おにーちゃん、私と勝負してネ◇

♥麗奈 20歳

▼▶私はこのゲーム、強いですワヨ。あ、失礼、3番手を務める麗奈でございます……

18禁（18歳未満お断り）

MARINE BUSTER（マリン バスター）

シルキーズ ☎03(5386)1150 SLG

PC98VM、X68000／発売中／7800円（税別）

過激な美少女ソフト・ブランドとして活躍を続けるシルキーズの新作は、昔なつかしい潜水艦ゲームと脱衣ゲームをドッキングさせた『マリン バスター』だ。キミは、潜水艦部隊を追撃する掃海艇の指揮官として、敵潜水艦部隊を殲滅（せんめつ）しなくてはならない。ただし、そこは美少女ゲーム、相手の潜水艦部隊の指揮官は、女子高生からイケイケOLまでと、みーんな美少女ぞろい。みごとに敵潜水艦をすべて沈めると、ご褒美のグラフィックスが出てくるというワケだ。なーんだ、また単純なゲームか……と思うなかれ、この潜水艦ゲームは、みごとにハマってしまう奥の深いおもしろさを持っている。オマケに可愛い女の子が「いやーん」なんて、いって脱いでくれると、もう病みつき！

昔なつかしい潜水艦ゲームだ！

潜水艦ゲームは、敵味方お互いが相手部隊の配置を探りあい、ミサイルや魚雷を使って撃沈するというシステムだ。ホーミングや探知アイテムを上手に使うのがコツだぞ。

▶エネミーサーチとホーミングミサイルは最後の切り札なのだ！

18禁 (18歳未満お断り)

ぷろすちゅうでんと
prostudent G

アリスソフト　☎06(882)0811　AVG

PC98VM／5月15日発売／6800円(税別)

日本でいちばんの乱暴者。それ故に離島の地下牢へと幽閉されていた猿藤悟郎のところへ、ある日、三蔵法子と名乗る女教師が訪ねてきた。なんでも不良グループから身を守り、書類を無事に東京へ運ぶ手伝いをして欲しいというのだ……。

悟郎のほかに、柔道の達人・八神ちょこと、水泳が得意なガンマニア・四万十沙織のふたりを加え、奇妙な4人組による現代版『西遊記』がスタートする！　全編に漂うギャグ感覚がナイスな、爆笑学園番長AVGだぞ!!

18禁 (18歳未満お断り)

ドア
DOR 〜スペシャルエディション〜

ディー・オー　☎0466(28)7477　AVG

PC98、X68000、FM-TOWNS／発売日未定／8800円(税別)

1本で3度おいしい、3話構成のオムニバスAVG『DOR』シリーズもついに4作目。今度は特別編集のスペシャル版が登場する。

まず、今回話題のシナリオは、前作で人気を呼んだ『機甲戦士ガイルバン』の続編だ。前回、涼正に制裁を受け、敵組織を裏切ったメイアと、ガイルバン打倒を誓うネディィルと、今回も息詰まるエッチな戦いが展開しそうだ……♡

このほかにも、魅力的なタイトル2作が上がっているぞ！

Oh! ツキ遭いた〜い!!
日本古来の花札で勝負!

3モードによるプレイが可能!!

このゲームは「花札」を使った3つのモードでプレイできるのが特徴だ。

ひとつめは、麻雀ゲームなどでおなじみの、ストーリーに沿って花札で対決してゆくAVGモード。

ふたつめは、アーケードゲームで見かけるようなシンプルな脱衣花札ゲーム。

そして3つめは、花札を知らない人でも楽しめるように、カードだけを利用した脱衣神経衰弱ゲームだ。

どれからプレイしよう?

♥ラキュータ・ジ・カギューヤ
▼サリアを姉に持つ月のお姫さま。冷静沈着な性格であり女王の代行を行う若干18歳の少女

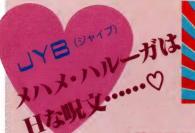
♥坂口陽子
▲小料理屋『京月』の女将……は仮の姿。実は月の女王サリア・ジ・カギューヤその人なのであーる!

♥リビア・アマテラス
◀格闘術に優れた月王家の近衛兵隊長。非常に生真面目なお方

♥ジェシカ・エドワース
▶ファード社の契約社員だが、ビジネスには冷酷なプロフェッショナル!

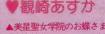
♥レビア・サーベリック
▲(おいおい、この名前って……)ま、それはさておき、サイレント区の区長を務める才媛なのだ

JYB(ジャイブ)
メハメ・ハルーガはHな呪文……♡

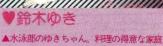
♥チュルル
▲主人公を間違って女の子にしちゃったドジな魔法使い。強引な性格が時には役に立つことも……?

♥星野桃子
▼主人公の彼女。彼氏を元に戻すためとはいえ、町内の女の子全員とHする手伝いをさせられるとは!!

♥徳川ねね
▲元はバグダッドで古物商を営んでいたが、湾岸戦争のドサクサで失われた家宝の"紅天狗の面"を探して日本へやって来たという大変な経歴を持っている(笑)

♥宮沢ひらり
▶いつもブルマ姿でいる元気な運動少女。しかしどこを鍛えているかというと、彼女の大事な部分なのだ。それイッチニ、イッチニ!

キラキラ★女・神・先・生!!
アイ・ラブ♡美人先生!

♥観崎あすか
▲美星聖女学院のお蝶さまこと、あすか女王さま。テニス部に所属する高ビーお嬢だ!

♥市ケ谷せつこ
▲世界1のバニーガールを夢見るヘンな少女。自分ではリンダという外国人だといい張っているが、どこから見ても日本人(笑)

♥鈴木ゆき
▲水泳部のゆきちゃん。料理の得意な家庭的な女の子。こんな娘もいいなぁ……♡

♥木曽いつみ
▲軽音楽部に所属。見てのとおりのギンギンロック娘。主人公の軽薄さに腹をたてた彼女が、1番手に勝負を挑んでくるぞ!!

♥山吹かすみ
▼このゲームのヒロイン、主人公の家庭教師を務める先生だ。実は彼女も……!?

18禁 **Oh!ツキ遭いた〜い!!**
スワット ☎011(709)1844 ETC
PC98VM/4月22日発売/6800円(税別)

新進気鋭、スワットの新作は、日本古来のカード遊戯「花札」を、AVGと一緒に楽しむという美少女ソフトだ。一流企業に勤める課長と部下のOLが、月世界を舞台に花札を使って交渉を進めていくという物語。楽しみだね。

18禁 **JYB**(ジャイブ)
カクテル・ソフト ☎03(3205)3685 ETC
PC98VM/4月28日発売/7800円(税別)

あの『電撃ナース』開発スタッフによるAVG、RPG、SLGのすべての要素を詰め込んだゲームだ。エッチシーンでの大型アニメーション、PCM音声、3人パーティによるAVGなど、斬新なアイデアが詰めこまれた煩悩と爆笑のギャグ・ストーリー。

18禁 **キラキラ★女・神・先・生!!**
パーディーソフト ☎03(5670)4541 AVG
PC98VM/発売中/6800円(税別)

主人公は世界有数の富豪、岡林コンチェルンの跡取り息子。ある日、総帥から"嫁探し"を命じられた主人公は、なんとか結婚しなくてすむように、4人の花嫁候補にクイズ勝負で勝ち、自分にふさわしくないコトを証明しようとするが……!?

キャッツ パート
CAT'S PART 1

主人公は動物〈ケダモノ〉なのだ

◀▼妖精界の王女さまステラと小妖精ピクシー。迷惑なコンビだけど、可愛いなあ♡

▲▶魔族の世界の候補者サキュンバス。美人だけど怖いゾ……

こっ、こ、怖い〜！

▲「現代世界」で出会う仲良し女子高生"高那ありさ"と"藤堂まこ"

◀▲お風呂場で「真実の鏡」をふたりの女子高生に向けると……アララ。このふたりはレズ関係だったのだぁぁ!!

18禁（18歳未満お断り）
キャッツ パート
CAT'S PART 1
CAT'S PRO. ☎03(3360)6786 AVG
PC98、X68000、FM-TOWNS／4月28日発売／7800円(税別)

ある日、妖精の王女ステラと小妖精ピクシーのふたり組に呼び止められた主人公は、妖精世界の次の王女を探して欲しいと頼まれる。その候補者たちは、現代、過去、未来など7つのパラレルワールドの中に散らばっており、お告げによると、その中のひとりが妖精国の女王さまにふさわしい資質を備えているというのだ。可愛い女の子の願いなら何でも聞いちゃうと、気軽に引き受けたが、なんと姿を動物へと変えられてしまった！

こうして動物となった主人公は、王女さまから授かった「時空石」「真実の鏡」のふたつのアイテムを使い、妖精国の後継者を探す旅へと出て行くというAVGだ。キミは無事にお役目を果たして、ステラ王女の熱いキッスをもらえるだろうか!?

特別企画
実写取り込みソフト事情
DIGITAL PINUP GIRLS Vol.1（FM-TOWNS CD-ROM）

日本のＨソフトといえば、ほとんどが絵(アニメ絵)に頼ったものが多い。しかし、よりリアルなＣＧを追求したい人には、ここで紹介する実写写真を取り込んだ写真集ソフトがおすすめ。例えばこの『DIGITAL PINUP GIRLS Vol.1』(12800円税別)は、トランスペガサス リミテッド社よりMAC版CD-ROMにて好評発売されていたものを、FM-TOWNSのCD-ROM版に移植したもの。そのなかには32人の金髪モデルによるセクシー写真が100枚近く収められ、大映画に拡大したり、コマ送りで見たり楽しめる。

▲画面はカメラのようなデザインだ。右下のコマンドを使ってシャッターを切ると次々と美女の写真が現れるのだ

▲「MAGNIFY MODE」を使うと、美女のアップ写真が現れるゾ。タテ、ヨコに続く大画面で美女を堪能しよう！

MAC版はVol.2も発売中

◀MAC版では、同シリーズの第2弾もすでに発売されているぞ♡ 15000円(税別)

これがMACのCD-ROMソフトだ！

Bare Assets

◀QUICK TIMEにより美人の外人姉ちゃんがクネクネと踊るストリップ鑑賞ソフト(Space Coast Software)

Local girl

◀海岸でくつろぐ女性たちの水着姿を集めた、なんだか怪しい海岸美女のＣＧ集(Pacific CD)

Heavenly Bodies

◀プレイメイト風美人モデルのヌード写真を収録したオトナのための美女ＣＧ集。有名作品(Body Cello)

YELLOWS

◀写真家、五味彬の発売中止となった黄色人種の体型記録写真集『YELLOWS』のCD版(DIGITALOGUE)

ウ・ワ・サ 噂の黙示録
美少女ゲーム業界編

エ・ル・フから『同級生』原画集発売!!

さて、美少女ソフトハウスの神々は、実に気まぐれに新作情報の啓示をなさるのである。我々哀れなる小羊たちは、東に天啓(新作情報)があると聞けば急いで取材にかけつけ、また西に新たな神(新ソフトハウス)が降臨したと聞けば、慌ててバイク便を飛ばし(笑)、それこそ東奔西走の毎日なのである。それでも、あるいは誌面の都合から、あるいは単にしめ切りの関係で、掲載に間に合わないという情報はあるもので、小羊は小羊なりに日々心を痛めている。

そこで、我々業界人が忙しき毎日の中で聞きかじった、ウソともホントともつかぬ新作・旧作情報の噂(ヨタ?)話の数々を、お伝えするコーナーをつくろうと考えたワケである。

それでは、まずは業界の大御所エ・ル・フさんからいってみよう。

大人気のナンパゲーム『同級生』だが、何故か〝夏休み〟の半分を(3週間)使うという設定だった。だがこいつ、元々は40日バージョンでつくられる予定だったらしい。ただ、実際にプレイすると40日というのは、あまりにカッタルイということで、3週間へ減らしたというワケらしい。なんか残念である。

これだけ人気があるのだから、当然『同級生2』の噂もささやかれている。もし制作されるとすれば、今度は〝冬休み〟かもしれない。

また『同級生』の原画集も辰己出版より5月下旬に2000円(予価)で発売される予定だ。美少女ゲームとしては、久々の大ヒットをみせた同ソフトの人気を支えるひとつに、その原画の魅力があるのはまちがいないコト。しかも数々の裏設定があったというから、一度は見てみたいじゃないか！ これは、そんな危ないボツ原画から、設定資料集、CG記録集などを収録した、日くつきの原画集なのだ。

NEWCOMER

業界でウワサの美少女ソフトハウス秘密の新作情報を教えてあげる！

等身大の美少女グラフィックスゲーム!?

またあの美少女オリジナルビデオで有名なフェアリーダストから、新作『続黒猫館』とメディアミックスしたパソコンゲームも発売される予定だ。ただし夏頃発売の予定であり、もう少し先の話になりそうだ。アニメ版と同様の声優を使ったPCM音声という話も聞こえているので続報を期待しよう。

今号でも紹介しているディー・オーの『DOR』シリーズ、この総集編ともいうべきベストセレクションが、4月23日に発売される。これは新ハード98MULTI、及びFM-TOWNSのMARTY版の2機種のCD-ROM版対応ソフトだ。しかも両機種ともCD-DAを使った声優の〝肉声〟により、各キャラクターが喋る音声システムであり、さらにシリーズの案内役である2人の美少女悪魔が、名場面を声で紹介するDJ風ボイスシアターなど、ファンには嬉しい企画が満載。美少女ソフトにもCD-ROM必須時代が到来しそうな雰囲気だ！

大公募

「神々の見えざる手」ではこんな♡な募集をかけちゃうぞ! 濡れ手にアソコで一攫千金をつかめ!!

ソフトハウスの美人お姉さん貴女の麗しいヌードを見せて!?

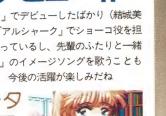
この記事を読んでいるソフトハウスのお姉さま。貴女の清らかで美しいグラマラスなボディ(笑)が、ソフトハウスの未来を切り開きます。どうか貴女のヌード写真を撮影させてください。もし、もしも本当に写真付きで貴女が応募され、もしも本当に本誌に採用されたら……そのお礼として、ドーンと新作紹介のページを2ページ差し上げます！ 尚、一般読者の皆さん(但し女性に限る)のモデルも募集中。あて先は巻末の住所に「噂の黙示録・NUDE募集係」まで。

キミの街で話題のパソゲー噂話をどうか教えてくんなまし!!

キミの街、キミのクラス、キミの仲間内で秘かに語られているパソコンゲームの噂話を募集します。「◎×のゲームをプレイすると、3日以内に恋人にふられる」「×△のゲームのグラフィックスの後ろに男の顔が見える」等など、何でも大歓迎！ あて先は巻末電撃王住所の「噂の黙示録・㊙噂話係」まで。

3人目のバーディーガールズ NAHOMIちゃん登場!!

『CAL II』(PCエンジン)で声優デビュー!!

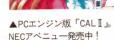
前号の記事をスミからスミまで読んでくれた人は、欄外に、なじみのない女の子の名前を見つけて「あれ?」なんて思ったはず。じつはその女の子こそが今回紹介する〝3人目のバーディーガールズ〟こと、田畑奈穂美ちゃんなのだ!! NAHOMIちゃんは、PCエンジンの『CAL II』でデビューしたばかり(結城美加役)。メガCDの『アルシャーク』でショーコ役を担当することも決まっているし、先輩のふたりと一緒に『アルシャーク』のイメージソングを歌うこともすでに決定ずみ! 今後の活躍が楽しみだね

▲バーディーガールズの一員となった、とってもかわいらしい田畑奈穂美ちゃん。ちなみにメンバーのなかでは最年少なのだ

♥NAHOMIちゃんプライベート・データ

サイズ	T155、B80、W59、H85	星座	みずがめ座	血液型	A型
趣味	散歩、作詞、声を出すこと(笑)				
好きな男性のタイプ	友達の多い人、感性の豊かな人				
好きなゲーム	クレーンゲーム				
読者にひと言	みんなと一緒に〝元気〟になりたいと思ってます 街で見かけたら、声をかけてくださいネ♡				

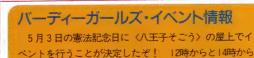
▲PCエンジン版『CAL II』。NECアベニュー発売中!

月に一度のお楽しみ 今月のセクシーショット♥

EMIちゃん

先日、初めてスタジオで詩織の声をやったり、歌を歌ったりしたんです。だんだん自分もプロとしての自覚が出てきましたけど、まだまだ未熟な私。今も毎日歌や声優のレッスンを受けているんですが、先生がとても厳しくて涙を流す毎日です。でも、少しずつ上手になってるみたい。これからもレッスンを重ねて、皆さんの期待にそえるようがんばっていきます。5月3日のイベントも、必ず見に来てくださいネ!! これからも応援よろしくっ♡

AKEMIちゃん

撮影って楽しい! メークしてもらっている時とか、お弁当も楽しみだし、終わった後の「仕事したぁ」って感じもサイコー! 最近は撮影にも少し慣れてきて、度胸がついたような気がする。撮影前に「どーしよう」なんてことはなくなったもん(でも出来上がった写真を見ると後悔だらけ……)。
ひとりでも多くの人に顔と名前を覚えてもらえるよう頑張りますので、読者のみなさんも、ぜひぜひ応援してくださいね♡

バーディーガールズ・イベント情報

5月3日の憲法記念日に〈八王子そごう〉の屋上でイベントを行うことが決定したぞ! 12時からと14時からの2回公演で、入場は無料(雨天決行!)。
初めて3人で『アルシャーク』のイメージソングを歌う、記念すべきイベントなのだ!

・撮影/倉部和彦 H&M/下端吉範

CGアートギャラリー

作品No. 3

ゲームのCGは見知っていても、作者は意外と知られていないもの。このコーナーではそんなCG担当者さんをオリジナル作品と共に紹介していきます。

CGタイトル **メタル・アイ**

作者 原画:Y　CG:大ちゃん

作者より

CGを描く時はいつも緊張の連続ですから、当然胃も痛くなるし水虫もかゆくなる。腹がすいてどんぶり飯を10杯もおかわりしてもまだ足りないし、ダイエットを気にするうら若き乙女としては、たいへんに悪い環境であることはまちがいないです。　〈大ちゃん（右のプロフィールも)〉

プロフィール

1968年6月18日に東京で美しい産声をあげる。絵が好きで、何か絵を描く仕事がしたくてエ・ル・フに入社。CGはエ・ル・フに入って初めて描きはじめた。使用機種はPC98。

▲代表作『同級生』より

プレゼント

「神々の見えざる手」に関するご意見、やって欲しい企画等ありましたら、編集部「神々の意見」係まで送ってください。毎月抽選で誌面で取り上げたソフトやテレカなどをプレゼントします（今月の目玉は『美少女ハンターZ（ずっこん）X』の店頭デモディスク！）。使用機種・メディアも忘れずにね。

★ダレのCGを見てみたい？

みんなが「CGアートギャラリー」で取り上げて欲しい方は誰かな？　作者名（わかれば)、ゲームタイトル、メーカー名を書いて、「CGアンケート」係までどしどし送ってください（グラフィックの説明を文章やイラストで書いてくださると助かります)。何人推薦してもOK！

今のところ『同級生』の竹井正樹氏、『ミラー』の美龍氏、林屋ぱー氏、『人形使い』の好実昭博氏などの名前が上がっています。人気の高い方に依頼していく予定ですので、お楽しみに！

あて先：〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11　電撃王編集部「神々の見えざる手」係

●撮影／橋口リョウ
スタイリスト／奥田ひろこ
ヘアメイク／山田信之介

オーロラ5人娘

POWERFUL GRAPH

Talk Promenade　ribbon／堀川早苗／電 波 子

今春、とびっきりに輝くのはこの子たち

オーロラ5人娘

オーロラ5人娘。それはファミコンゲーム『おたくの星座』に登場するRIN、YUN、MIN、RUN、YANの5人だ。今月の表紙を飾ってくれたオーロラ5人娘は、その5人のイメージキャラクターでもある。かわいいぜ!

◀「現在『役者』兼『歌手』兼『ゲームライター』の私。マルチに頑張ってますけど、いずれは本格的な役者に!」

千葉麗子　18歳　161cm　B81W56H84　B型

——千葉麗子ちゃんといえば『恐竜戦隊ジュウレンジャー』が印象深いよね。

「いま、教習所に通ってるんですけど、そこで小さい子供のいるお母さんたちに『楽しいドラマをありがとうございました』といわれてすごく感動しました。子供のファンがいっぱいいるのも楽しいんですけど、お母さんたちにそういうふうにいわれると、いままでやってきた苦労というか、アクションできなくて泣いたり、現場でケガばかりしてたのが、なんか報われたって感じです。ほんとにうれしいなって思いました」

——まさに役者冥利に尽きるってやつだね。ところで、麗子ちゃんは知る人ぞ知るゲーム通ということで。

「そうなんです。ＰＣエンジン以外は全部持ってます。いろんなゲーム雑誌で原稿書いたりとかのゲームライターもやってます。いまいちばん好きなのは『ファイナルファンタジーV』。泣いちゃいましたよ感動して。エンディングも映画のようでよかったし、ゲームの世界もここまできたか〜と思うとうれしくて！　それから家にマックがあるんでパソコンにもハマってます。とにかく、ほんとにゲームの話をすると止まらないんですよ〜(笑)」

——今度その大好きなゲームのイメージキャラクターになったわけだけど、麗子ちゃんはRINのイメージキャラだよね。RINはカッコイイ男が好きということだけど？

「男の人はなんたって中身ですよ。私がいままで好きになった人もカッコイイ人じゃなかったし……。なかには少しいましたけど(笑)。カッコイイ人ってモテるから心配ですよ」

——麗子ちゃんのこの先の目標は？

「本格的な役者になることです。まちがってもゲーマーになることはありません(笑)」

山下真希　18歳　156cm　B79W57H83　A型

——真希ちゃんのテニスの腕は相当なもんだとか？

「けっこううまいほうです(編ハッキリいい切るとこが気持ちいい)。世田谷区で団体戦3年連続優勝しましたし、都大会や関東大会にも出ました。いまやってないんですけど、これからスクールにでも通おうかなと思ってます。とにかくテニスがすごい好きで、毎日でもやっていたいぐらいですから。ここまできたのは負けず嫌いというのがあったからでしょうね。スポーツでは絶対に負けるのがイヤなんです。勉強のほうはおいといてね(笑)」

——真希ちゃんはYUNのイメージキャラ。YUNは頭のいい人が好きなんだって？

「私は、頭悪くてもいいです。もちろん礼儀とかはちゃんとしててほしいですけど、勉強ができないとかいうのは気にしません。だから3高とかいうのもありますけど、私は全然気にしてませんね。いっしょにいて楽しければそれでいいと思います。いっぱい笑わせてくれたりして」

——笑い上戸なんだって？

「そうなんですよ。ちょっとのことでもすごい笑っちゃって。それが毎日でもあればいいなと。まぁ〜よく、ひとりで笑ってることもありますけど。街角でよくそういう人を見ると怖いなとは思うんですけど、こらえようとしてもついニヤニヤしちゃうんですよ。気をつけなきゃとは思ってるんですが」

——真希ちゃんのこれからの抱負とかを聞かせて。

「いろんな人に自分を知ってもらいたいですね。山下真希といわれたら『ああ、あの子ね』とすぐ浮かんでくるような女の子になりたいなと思っています！」

▶「街中をひとりでニヤニヤしながら歩く可能性があるので毎日気をつけている私です」

山下玲子　20歳　159cm　B80W57H83　A型

――ジグソーパズルが好きなんだって？

「かなりやってて、人にジグソーオタッキーとかいわれてます(笑)。けっこう短期間でやっちゃうんですよ。いままでの最高記録は3日間で1000ピース。いちばん大きいのは2000ピースで、それは1週間ぐらいかかっちゃったかな～。だいたい私と妹で分担してやるんですが、家族でやるときもあるんです」

――家族でジグソーか～。なんかくさいほどアットホームだな。ところで、玲子ちゃんのイメージキャラのMINはわがままな性格ということだけど。

「実際の私はわがままじゃない……と思います。自分でいうのもなんですけど。でも、ものわかりはいいと思いますよ。両親がけっこう厳しかったんで。それに私は見た目がツンケンしてそうに見えるけど、ほんとはすっごい小心者なんです。小心者なんだけど、好きな人の前だとわがままになっちゃうかもしれませんけどね。だけど、MINっていいじゃないですか。男性はみんなこういうタイプにひかれるんじゃないですか？　私なんてキャラクターのコスチュームを着たときSM嬢とかいわれましたからね。そんなにワイルドに見えますか？」

――確かにムチとローソクが似合いそうな……。これからの抱負をひとつ！

「女優めざしてなんでも挑戦していきたいですね。とにかく小心者らしく地道にやっていきます。『私なんて～』とかいいながら、あとでド～ンとやったりしてね (笑)」

▶「私がMINのコスチュームを着ると、なぜかSMの女王様になっちゃうの」

▶「裁縫が好きなんですけど、なぜか布といっしょに指も縫っちゃうんです」

千葉千恵巳　18歳　160cm　B78W58H84　A型

――高校生活をふり返ってみてどうだった？

「あんまり勉強してなかったですね～。でも、行ってた学校に服飾科がついてたんです。だから服を自分でつくることができるんですよ。最後の作品にはウェディングドレスをつくりました。自分でも着てみましたけど馬子にも衣装状態で(笑)。自分の結婚式のときは、どうでしょうか？　借りると高くつくからつくってみようかな～。だって布代と糸代しかかからないから安くできるんですよ」

――つくるのが好きなんだね。

「たしかにつくるのは好きなんですけど、でも不器用なんです。手なんかいっつも傷だらけになっちゃうんですよ。布を縫ってるつもりが、いつの間にか指を縫ってたりとか……。痛いんですよ～、それって」

――ところで、千恵巳ちゃんは力持ちの男が好きなRUNのイメージキャラなんだけど。

「私はふつうの力持ちなら全然いいんですけどね～。筋肉モリモリっていうのはだめなんです。そういう人とひ弱そうな人を選べといわれれば私はあとのほうを選びます。腕相撲が強いというのならいいんですけど、外見がいかにもって人はだめですね～」

――千恵巳ちゃんのこれからやりたいこととか目標があったら聞かせて。

「このゲームがアニメになったら声優で頑張ってみたい。そういうのが好きなんで！」

橋本市子　20歳　160cm　B80W57H84　A型

――凝ってることとかある？

「う～ん、ファッションかな。でも、お金がないから見て〝いいな～〟と思う程度で。つまりウインドーショッピングですね。お誕生日のときとかはお母さんが買ってくれるけど。そういうときはひとりっ子だからいっぱい買ってくれる！　好きな系統は黒系のタイトやスパッツ。ボディコンは好きじゃない。なぜかというと着ると派手になっちゃうから。ディスコ行くときはいいかもしれないですけどね。だいたい私って見た目が派手に見られるから、それでボディコンを着よ～ものなら遊び人のように思われるんですよ」

――じつはそうじゃないと。

「じつはすっごい地味！　家にいるときなんかは本を読んだりビデオを観たりして静かに過ごしてるし。出かけるにしても日曜日の渋谷は混むからいやだし……。それだったら山へ行きますね。山といっても高尾山ぐらいですけど(笑)。あと鎌倉の大仏を観に行ったりとか」

――市子ちゃんがイメージキャラになっているYANは女王様ぽいんだけど、いままでの話を聞いてるとタイプが全然ちがうんだね。

「そう。派手っぽく見えるけど地味で、強そうだけど傷つきやすくて……本当は乙女なの(笑)」

――では最後に市子ちゃんの目標を！

「歌が好きだから、そのうちソロデビューできるように頑張ってやっていきます！」

▶「派手に見られがちの私だけど、ほんとは地味～な地味～な女の子なんです」

オーロラ５人娘の実態に迫る!

彼女たちのキャッチフレーズは
「ブレードランナー世代の少年に贈る、平成のレプリカント」。
すでに一部に熱狂的ファンを持つ彼女らの
結成のひみつに、『電撃王』が迫る！　……つもりだが

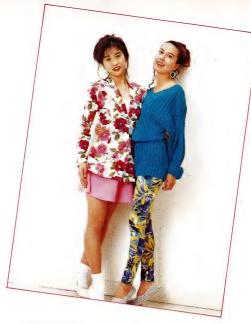
そもそも「オーロラ５人娘」とは、マンガ家の本宮ひろ志氏原作、江口寿史氏キャラデザインによるファミコンゲーム『おたくの星座』に登場する美少女たちの名だ。しかしこの「オーロラ５人娘」自体、スポ根の原点ともいうべき『巨人の星』に登場したアイドルグループ「オーロラ３人娘」のパロディである。そのうえ彼女たちのデビュー曲『クールな恋』は、オーロラ３人娘が『巨人の星』の劇中で歌っていた曲で、その曲ももともとは当時の人気グループ、ゴールデンカップスの曲で……と、ヒジョーに複雑なんである。

そこでオーロラ５人娘の仕掛人、東芝EMIの西ディレクターにお話をうかがった。

「えっ、結成のきっかけですか？　……ある日宇宙からのお告げがあったことにでもしといてください(笑)。よくおぼえてないんで」

……ノリの軽い人である。

「C.C.ガールズをはじめ、最近女性グループが全盛ですよね。そんななかでオーロラ５人娘は露出をFAX Q²、パソコン通信、AMラジオなど、マニアックなメディアに限定して、広い層に対してではなく、深い層にアピールしていきます。

デビュー曲はコーラスも本人たちが挑戦してますし、B面のラップも(ここで謎の笑い)キキモノだと思いますよ。２枚目のシングルも６月に発売予定です。楽しみにしてください」

と、わかったようなわからんような……。

最後に西ディレクターから『特製オーロラ５人娘プロモーションフロッピィ』を、10名の読者にプレゼント。これを立ち上げれば、パソコンの画面上で５人の取り込み画像がキミに語りかけるというスグレモノ。**ただし、対応機種はMacintosh(要ハイパーカード＆クイックタイム)のみ**というマニアックさだ。めげずに154ページのアンケートハガキで申し込もう。当たった人は借金してでもMacintoshを買うように。締め切りは５月７日消印有効だぞ。

INFORMATION

5人の活躍の舞台はまだまだ広がってゆくみたいだ。で、このページではその活動を徹底的に追求してみよう。5人へのアクセスポイントは、案外キミの近くにあるかも……。

千葉麗子ちゃんに、パソコン通信でアクセス!

5人のなかではひと足先に活動を始めていただけあって、千葉麗子ちゃんの活動は多彩だ。

そんななかでもパソコンが趣味という麗子ちゃんらしいのが、パソコン通信。フジサンケイグループが提供するEYE-NETでは彼女の〝番組〞(EYE-NETではボードのことをこう呼ぶのだ)『千葉麗子のStay with “MAY”』が好評開催中だ。この番組では、麗子ちゃんのファン同士による会話の場を提供しているだけではなく、なんと麗子ちゃん自身による、リアルタイムDJが定期的におこなわれているのだ。このときにアクセスすれば、麗子ちゃんと直接通信ができるってわけ。『電撃王』取材班は、3月12日に行われたDJに潜入、その実態に迫ってきたゾ。

この日は3回目とあって、リラックスしてDJに臨んだ麗子ちゃん、さすがにパソコンが趣味だけあって、キータッチもなめらかに、つぎつぎに参加者のメッセージに答えていた。だけど頭のなかはいま通っている教習所のことでいっぱいらしく、免許を取ったらどんなクルマが欲しいとか、どこへドライブにいきたいとか、麗子ちゃんの書きこむ話題は教習所のことばっかり。あげくの果てにクイズの問題が、「教習所の学科には、①～㉚まで番号がふられています。さて、わたしが明日受けるのは、何番の授業でしょう?」……マネージャーI氏のあきれた顔をモノともせず、DJは続くのであった。

ノリにノリまくった麗子ちゃん。おかげで1時間の予定時間が、なんと倍以上に延びてしまった。アクセスしたファンの人には、うれしい誤算だったかな。EYE-NETに関する問い合わせは、フジミック☎03(3353)4321まで。

▲職場のパソコンから、上司の目を盗んでアクセスしたファンも。見上げた根性である

▲とーとつだが、このスウォッチは麗子ちゃんのいちばんのお気に入り。写真集の撮影で行ったタイでみつけたものだそうだ

撮影/江尻宏明

CF どうせ買うなら、麗子ちゃんのヤキソバ

◀※秘密解読図本などの入ったヤキソバンおもしろ袋を10名にプレゼント。欄外参照

「日清ヤキソバUFO」のCFは、ただいまオンエア中。主人公ヤキソバン(マイコーことマイケル富岡)と悪党ケトラー(日本一の外人デーブ・スペクター)との死闘の中に咲いた一輪の花、というのが麗子ちゃんの役どころだ。見て、買って、食え!

BOOK 麗子ちゃんの1st写真集

◀※特製テレカを5名にプレゼント。欄外参照

タイで撮影した千葉麗子ちゃんの初めての写真集、『FIRST VOYAGE～南へ5マイル～』はふだんの顔からちょっぴり大人の顔まで、いろんな麗子ちゃんがめいっぱい。発行は浪漫新社、発売は近代映画社。2100円[税込]で発売中。

VIDEO フリークのためにビデオももちろんアリ

麗子ちゃんをファンの間で一躍有名にしたのは、なんといっても『恐竜戦隊ジュウレンジャー』だ。主人公5人組のひとりメイを一生懸命に演じていた。でも、なにしろ子供番組だったから、見逃したファンも多いだろう。そこで朗報。4月から東映ビデオより『ジュウレンジャー』のビデオが月イチペースでリリースされる。科学の進歩がキミを救うのだ。

もう1本、麗子ちゃんのビデオがある。『JUVE NILE FILLIES』。麗子ちゃんをはじめ、8人の美少女がそろったビデオだ。

▲『恐竜戦隊ジュウレンジャー』1巻 9476円[税込]東映ビデオ

▲4900円[税込]JVD※特製下敷きを10名にプレゼント。欄外参照

CDシングル オーロラ3人娘って知ってるかい

4月7日にリリースされたばかりの5人娘の新曲『クールな恋』は、ゴールデンカップスというグループの曲のカバー。アニメ『巨人の星』に出てきたオーロラ3人娘なるアイドルグループが劇中で歌っていた。古い曲だがカッコイイ。こりゃ、聴きものだ。

▲『クールな恋』1000円[税込]東芝EMI ※C/Wは「DOKI DOKI GLAMOR」

FAXQ² 5人の最新情報をFAXでキャッチ!

5人娘の最新情報や、直筆のメッセージが手に入るのがテラダコミュニケーションズのFAX Q²だ。

利用方法はカンタン。FAXの受話器をあげて、☎0990(32)5551へ電話する。あとはガイドの声にしたがって操作すればOK。ちなみに番組は「千葉麗子倶楽部」(番組番号3636)『同バックナンバー』(5505)『オーロラ5人娘』(3639)『同バックナンバー』(3640)などなど。番組の内容は毎週金曜日に更新されるぞ。

ただし通話料や情報料がかかるので、あんまりよくばらないように。

※プレゼントの希望者は154ページのアンケートハガキに希望商品名を書いて送れっ。締め切りは5月7日消印有効

Talk Promenade

トーク プロムナード

talk。話すこと。大切である。話せば話すほど、人は
相手をより深く理解することが、できるのだ。そこで、とゆーワケではないのだが、
今月は創刊号にも登場したribbonが再び、その元気な姿を見せて
くれた。初登場のふたりも要チェック。

ribbon

佐藤愛子

「カラオケで歌うのは男の人の歌が多いです。聖子ちゃんの物真似もやりますけど（笑）」

松野有里巳

「まずドリカムに[illegible]て、つぎに竹内まりや。どっちかっていうとゆっくり系が多いです」

永作博美

「演歌からポップスまでなんでも。最近はリンドバーグ、プリプリ、平松愛理かな」

新曲は春っぽくて気持ちイイ曲!!

永作博美「ニューシングルの『Be My Diamond!』は楠瀬誠志郎さん作曲ということで、もっとやわらかい曲を想像してたんですよ。でも、すごくribbon寄りにつくってくださって、いままでみたいな明るめの曲で違和感なく楽しく歌えました」

松野有里巳「聴いてても、歌ってても、気持ち良くなれるような明るいポップな歌なんですよ。歌詞も前向きな感じで、耳に残るし。楠瀬さんって、相手の目をじっと見て、一生懸命、話してくださるんです。レコーディングのときも優しくって熱心で、情熱が伝わってきました。人間的な部分でも尊敬してます」

佐藤愛子「曲が仕上がってきて、事務所で聴いたんですけど、すごく気持ちいい曲で、早くカラオケで歌いたいなっと思いました（笑）。よくカラオケで持ち歌を歌っちゃったりするんですけど、いつも点数低いんですよ～！」

松野「私は最近、料理に凝ってます。けんちん汁がすごくおいしくできたんですよ！　早く冷蔵庫を見て『コレとコレがあるからあれがつくれるな』ってわかるようになるといいなと思ってます」

永作「私は、『課長　島耕作』にハマってます（笑）。会社のなかの上下関係とか難しいことが描かれてるのがいいですね」

佐藤「それと、初めてお芝居も無事に終わって、また今年もいろいろと挑戦したいので、注目してください！」

永作「新しい学年になった人とか、新しい学校や会社に行った人とか、忙しい時期だと思うんですけど、そんなときだからこそ、私たちの元気な曲を聴いて、もっともっと元気になってほしいな」

松野「唐突なんですけど、夏に向けて今から体をきたえて、お互いにステキな夏を過ごしましょう。気が早いです（笑）」

●りぼん（ながさくひろみ、まつのありみ、さとうあいこ）：「乙女塾」出身の3人組。'89年、シングル「リトル★デイト」でデビュー。この3月は初舞台も大成功。いつも新しいコトに挑戦していく元気な姿勢に、女の子のファンも多い。

C／Wのソロ企画第3弾! いよいよヒロちゃんの登場だ!!

新曲『Be My Diamond!』のC／Wはソロ企画第3弾！　ヒロちゃんの番だ。どんな曲か、彼女に話してもらった!!

『Be My Diamond!』

4／7発売のribbonにとって12枚めのシングル。"90年代のガールポップグループ"というコンセプトで、楠瀬誠志郎が作曲＆プロデュース。1000円[税込]キャニオン

『卒業』っていうタイトルなんですけど、歌に出てくる彼女が実際に卒業式を経験したのはだいぶ前なんですよ。でも、あるきっかけで、学生時代のこととか、いろんなことを思い出してる歌なんです。

私はもともと、すごく歌い方にクセがあるんですけど、今回の曲では、淡々と、サラッと歌いたかったんですよ。そういう歌い方のほうがみんなの中に入っていくんじゃないかなと思って。でも、私にとっては、淡々と歌うっていうのが難しくて。楠瀬さんが「自分が主人公になって歌うんじゃなくて、これを聴いてくれた全部の女の子になったつもりで歌って」っておっしゃったんです。入りこんで歌うより難しかったけど、早くみんなに聴いて欲しいです。コーラスは楠瀬さんはじめ、みなさんが参加してくれてます。男の子にはわかりにくいかもしれないけど、聴いてもらえたら、それだけですごくウレシイな！

撮影／江尻宏明

新しい私を見てください!

――WOWOWでベティさんの吹き替えをやるそうだけど、『ベティ・ブープ』は知ってた？
「動くのを見るのはこれが初めてだけど、キャラクターとしては知ってました。とくに好きってわけじゃなかったんですけど、家にレターセットとか文房具とかベティの絵が描いてあるものが、いっぱいあったんです。だからもしかしたら無意識だけど好きだったのかも(笑)。セクシーな感じのキャラクターなので、いやらしくなくて、かわいいセクシーさが出ればいいなって思っています」
――吹き替えっていうのは難しい？
「前にバットガールの吹き替えをやったんですけど、最初は自分の動きがないぶん難しかったですね。でも慣れてくると、動かなくていいから、表情のつけかただけに集中できるってことがわかって、楽しかったです」
――ドラマにも出演するそうだけど？
「はい。『彼女の嫌いな彼女』っていうドラマで、石田ゆり子さんたちとご一緒させていただくんですけど、私の役はハタチのいまどきのOLっていうんですか(笑)。キャピキャピした女の子でいちばん年下のクセにいつも前に出たがるような、そんな女の子なんです」
――OL役は初めて？
「はい。これが決まってOLが出てくるビデオなんかを見まくったんだけど、OLやってみたくなりました(笑)。けっこう楽しそうで」
ところでそのショートカットは？
「成人式が終わったのでバッサリ(笑)。成人式はやっぱり自分の髪で結いたかったんです。髪型だけじゃなくて、みなさんに新しい堀川早苗を見せていけたらなって思っています」

◀ハタチになってお酒を飲むのを楽しみにしてたのにまだチャンスなし

◀ベティはなんと生誕60年。アメリカでは今夏映画化される予定もあるとか

堀川早苗

●ほりかわさなえ：'72年12月27日生まれ。WOWOW『アシッド・キッズ』(日曜8時から)、NTV『彼女の嫌いな彼女』レギュラー出演。

アポなしの取材にも行ってます

――ちょっと変わったデビューだったよね？
「毎日がビックリの連続です。なにが起こるか、わからないんですから(笑)。最初、レコード会社は決まってたけど、事務所はまだだったんですよ。で、収録のときにいきなり『ホリプロに決定!!』って聞かされて、ビックリ、みたいな。参加したロケもアポイントなしなんで、いいコトも悪いコトもあるけど、いつも新鮮だし。取材先でどういう反応をされるか、楽しみですね」
――〝電波子〟って芸名はどう？
「はじめは『えっ!?』って感じでした。でもだんだん慣れてきたというか、愛着がわいてきて、いまではすごく気に入っています。一度聞いたら忘れられないでしょ？どこで区切るかわかりにくいけど、〝デン〟が名字で〝パコ〟が名前なんですよ」
――4月29日にシングルデビューだね。
「松田聖子さんが作詞してくださった『駈けてゆく少女』と、松村邦洋さんと松本明子さんとで歌った『アポなしの恋』の両A面なんです。『アポなし〜』のほうはグループサウンズっぽくて、カラオケでみんなで歌ってもらえたらいいなって感じですね。5月の1日には『電波少年祭り』というイベントをなんと、1万人も入るというよみうりランドイーストでやるんですよ。CDを予約していただくと応募券がついてくるので、よろしく！」(←応募券は4月16日の消印まで有効。急げ！ 編注)
――いま、ほかにどんな活動を？
「毎週『進め！電波少年』の収録に行って、番組が始まる前にADさんといっしょに〝まえせつ〟をやったりしています。名前をいうだけでウケちゃうんですよね。これからは、歌がいちばん好きなので、そっちを中心にやっていきたいです。レッスンも一生懸命にやっています。私自身、電波子が大好きだし、応援もしているので、みなさんと相談しながら、いろいろやっていきたいですね」

でんぱこ：『進め！電波少年』(NTV系／上の写真)からデビューした一応、正統派アイドル。プロフィールも正統派らしく年齢17歳、スリーサイズ〝ヒ・ミ・ツ〟に決定した。デビュー曲がオリコン20位内に入ったら、脱ぐらしい。

電波子

※3月号111ページにおいて、Qlairのコメントが入れ替わっていました。関係各位並びに読者の皆様には多大なご迷惑をおかけしました。ここに深くお詫び申し上げます。

撮影／江尻宏明

OVA イースTimes

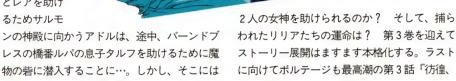
大好評のOVA『イース 天空の神殿 アドル=クリスティンの冒険』。第3巻ではいよいよ魔物たちが総攻撃を開始。虐殺と人狩りが横行するなか、アドルの戦いも本格化するぞ!

魔物たちが総攻撃を開始!

まず最初にちょっと残念なお知らせから。4月21日にリリース予定だった第3巻『彷徨、そして迷走』の発売が、諸般の事情から5月21日に延期されてしまった。今回はそのストーリーの一部分だけでも紹介しておこう。

イースの偽りの平和はいよいよ破られ、魔物の大攻勢も始まる。虐殺と人狩りが横行するなか、リリアもサダの婚約者のマリアも人狩りによってサルモンの神殿に幽閉されてしまった。

一方、ダレスに連れ去られたフィーナとレアを助けるためサルモンの神殿に向かうアドルは、途中、バーンドブレスの橋番ルパの息子タルフを助けるために魔物の砦に潜入することに…。しかし、そこには案の定モンスターが待ち構えていた。アドルは2人の女神を助けられるのか? そして、捕らわれたリリアたちの運命は? 第3巻を迎えてストーリー展開はますます本格化する。ラストに向けてボルテージも最高潮の第3話『彷徨、そして迷走』に乞うご期待!

第1巻 失楽園

レアとフィーナの2人の女神によって天空の地、イースに飛翔したアドル。しかし、そこで彼が見たものは魔物に屈することで、つかの間の平和を享受している哀れな人々だった。アドルは魔物に屈することをやめるよう人々を説き伏せるが、逆に異説を唱える悪魔の使いとして村人に捕らわれてしまう。孤独と絶望にさいなまれるアドル…。しかしアドルに加担する不思議な少女リリアとの出会い、魔物との戦いによって次第に運命が開かれていくのだった。

▲アドルは異端者扱いされ、村人に捕らえられてしまう。

◀リリアを守るために、勇ましく剣を振るアドル

第2巻 世界果つるところ

リリアの機転によって村から脱出したアドルは、彼の言うことを信用しはじめた村人のサダたちやリリアとともに、ノルティア氷壁へと向かう。目的はサダたちに地上の存在を証明するためだ。一行は途中、レアとフィーナの2人の女神とも再会するが、突如出現した魔物の攻撃によって再び離れ離れに。しかも女神たちは魔物に捕らわれてしまう。傷つきながらもやっとの思いで頂上に辿りついたアドルとサダたちが、ついに眼下に広がる地上を確認する。

▲レアとフィーナ、2人の女神と再会を果たすが…

◀顔を出した地上。これでアドルの真実が証明された

実写ビデオ 幕末闇婦始末記

いよいよレンタルスタート! いきなり大評判!

ストーリーの"カギ"はここにある

3月22日にレンタルが開始されアニメ版なみのフィーバーが巻き起こっている(はずの)『サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記』。今回はセルビデオ、LDの購入特典とCDキネマについての情報をお届けしよう。

レンタルが開始され、とりあえず作品を観ることはできるようになったが、ファンのなかには購入特典が欲しいあまり、ビデオかLDを買うまで(発売は4月22日)観るのを控えている人もいるのでは…? 購入特典となる小冊子『サイレントメビウスかわら版DX』は、セルビデオが16ページ、LDが8ページの構成で、大きさは両方ともそれぞれのジャケットサイズ。内容はビデオのライナーノート、設定資料、菊池通隆先生・河崎実監督・大沼弘幸さんによる座談会、幕末闇婦始末記全26話のダイジェスト紹介とたいへん豪華な内容になっている。『サイレント〜』ファンを自認する人なら必携のアイテムといえそうだ。

さて、必携アイテムといえばもうひとつ、キングレコードから3月5日に発売された『幕末闇婦始末記CDキネマⅠ』と4月22日に発売される『同2』にも注目したい。これは『幕末闇婦〜』のストーリーをCDで楽しめるようにしたシリーズで、実はこのCDキネマの最終話のストーリーが今回の実写版ビデオのストーリーとなっている。つまり、このCDキネマを全部おさえてこそ闇婦結成から解散までの全貌がわかるのだ。ちなみに4月22日発売の『2』は『八五郎の恋』というストーリーが収められている。これらの関連商品も含め『幕末闇婦〜』ウェーブはまだまだ続きそうだね。

幕末闇婦始末記CDキネマ

『幕末闇婦始末記』のストーリーがCDで楽しめる。シリーズ『2』には岡本麻弥さんの歌う「つたえたいのに…」も収録(写真は『Ⅰ』)。

▲妖術師でもん(志垣太郎)に迫る卑弥香津美(松井菜桜子)と坂本竜馬(矢尾一樹)の2人

◀▲ずらり揃った闇婦の面々。普段着姿(写真右)と戦闘服姿(写真左)の違いに注目しよう

NEWS COLLECTORS

今月の特集はふたつ。どちらも異色だ。特集１は下を見てもらえばわかるとおり、荒俣宏&水木しげる両先生の対談。こりゃビッグ。特集２では、カラオケの未来を探る!!

特集1

博識巨頭対談

Hiroshi VS Sigeru

荒俣 宏 VS 水木しげる

妖怪博物館、どうなりました？（荒俣）

夏に〝大妖怪展〟をやりますよ（水木）

さる２月９日。東京は調布で今世紀の日本を代表する２大博識家の対談が、PCMジパングの放送用に行われた（放送は２月27日）。ひとりは多くの妖怪マンガやエッセイで有名なマンガ家、水木しげる先生。もうひとりは小説『帝都物語』や各種の博物学関係の書籍で知られる荒俣宏先生だ。

荒俣 宏（以下荒俣）「どうもおひさしゅうございます」

水木しげる（以下水木）「うん。ひさしぶり（笑）」

荒俣「ここ数年は、お目にかかっていなかったんですけど、気になっていたのは、先生がおつくりになるとおっしゃっていた〝妖怪博物館〟〔注１〕なんです。その後、こちらのほうはどうなったかと思ってうかがったんですが、すでに先生のお宅が妖怪博物館と化しているようですね」

水木「（笑）現在は〝妖怪資料館〟というか、ちょっと置いてあるだけなんで、建物をつくったら、ちゃんと並べようと思っとるんです……。いろいろ、迷ってたんです。（博物館を）つくるかつくらないか。それともここ（マンションの一室）に押しこむか……。ところが、今年の夏に〝大妖怪展〟〔注２〕をやることになったので、それで展示することに決めました」

荒俣「いま、ここはマンションの一室〔注３〕ですけど、まわりが全部、妖怪〔注４〕なんですね」

水木「そこに置いてある人形は、アフリカの妖怪なんですけど、ときどき話をしてるんです」

荒俣「妖怪同士で？」

水木「ウン」

荒俣「じゃあ、これだけあるのだから、夜中はさぞかしうるさいでしょうね」

水木「いや、異質のやつだと話はしないんです。バリ島とニューギニアが並んでいてもダメなんです。だけど、たとえば同じアフリカ出身の人形は話をするんです」

荒俣「妖怪にも国による言葉のちがいがあるんですかねぇ」

水木「そうそう、昔から〝物が物いう〟とかいわれてるでしょ」

荒俣「はい」

水木「昔、そういう話を聞いたときは『こんないい加減なことを書きやがって』とか思っていたんです。でも、15年前にアフリカに行ってから考えが変わりました。夜明けになると、石や木がね……」

荒俣「物をいうんですね？」

水木「物をいうというより、感じがするんです。実際に音が聞こえるわけじゃないんですけど、なにかを感じるんです。それで妖怪を見直すようになったわけです」

荒俣「それじゃ、それまでは妖怪の存在について、半信半疑だったわけですか？」

水木「いやいや。なにかはあると思っていたんですが、それで確信を持つようになったんです」

荒俣「15年前から確信するるようになったんですか。なるほど……」

▶戦時中、ニューギニアの密林で出会った妖怪は、日本で〝ぬりかべ〟といわれている妖怪だと水木先生は確信したという。（『ゲゲゲの鬼太郎』より。講談社ＫＣコミック）

撮影／江尻宏明

▲イースター島のモアイ像。この高さ20メートルの石の巨像を、なんのためにだれが建造したのか、まだ解明されていない。また、同島にはヒエログリフに似た文字が残されている

▼ポナペの海上要塞の遺跡。南方にある諸島の数々には、多くの巨石文明の跡が残されている。存在したといわれているムー大陸が南方の楽園だったという説もある

水木「ニューギニアには、森の精霊が出てくる踊りがあるんです。音楽は竹をたたくだけなんですが、それを踊るのは30何人です。そのときにぬりかべの話をしたら、ものすごく興奮してね。火の踊りのときに同じようなのが出てきたんです。木でつくった枠に、なにかを吊してあるんですけど、動きがぬりかべそのものなんで驚きました」

荒俣「まさにシンクロニティ〔注5〕ですね。なるほど、でも、そうなると妖怪を知っていると知らないとでは世界の歩き方がちがってきますね。ジャングルに動物図鑑を持っていくように、森の精霊や妖怪がいそうな所には、先生の妖怪図鑑を持っていったほうがいいみたいですね」

水木「同じような感じなものがいるんです」(立ち上がって、妖怪の陳列してあるガラスケースの前に行く)。

荒俣「いま、水木先生は妖怪を探していらっしゃいますが、ここには何千という妖怪の人形があります。いろいろな木彫や焼物の妖怪の人形で、人間が頭で考えただけじゃ、とてもこれだけの物はできないだろうと思います」

水木「これは〝ポコポコ〟といってニューギニアの踊りに使うものです。ニューギニアで妖怪の人形をみつけて、それをゆずってくれと頼んだら『神だから渡せない』と酋長がいって、そのかわりに徹夜でつくってくれたもんなんです」

荒俣「ちょっとネズミ男に似ていますね(笑)」

水木「これをつくってくれた酋長は、去年亡くなったんです。それで向こうから『すぐに来い』と連絡があったんだけど、こちらは仕事があって出かけられない。そこで、しばらくしてから訪れたんですが、酋長の息子は私が来ることを知っていたというんです。話を聞くと、私が現地に着く前の晩に酋長が夢の中に〝ポコポコ〟を持って現われたらしい。今まで、そんな夢を見たことがなかったから、これは私が来ることを告げに来たんだなと思ったんだそうです」

荒俣「不思議ですねえ。そういえば、タヒチのほうは、神の力がいまでも強くて。神の形をつくった〝キキ〟という石を持ちだすと祟りが起きるとか、いわれてます。だからタヒチからは石も持ってきちゃいけないといわれてますね。あのキャプテン・クック〔注6〕がタヒチに行ったとき、石の像を全部捨てさせたので、全員死んでしまったという話も残ってますし……。ところで、世界各地の妖怪の人形を日本に持って帰るときは、なにかの儀式をするんでしょうか?」

水木「何もしない(笑)。私は、こういうものをみんなに知ってもらいたいという、いわば妖怪の宣伝大臣のようなことをやっているんで大丈夫なんだと思います」

荒俣「なるほど(笑)。じゃあ、『この人間は宣伝大臣だから、この人が持ってくんじゃしょうがないや』と思われているんですね……。ところで、この木に彫刻されているのは、どこの妖怪ですか？　すごい形をしていますけど」

水木「イースター島〔注7〕です」

荒俣「イースター島の妖怪ですかァ。イースター島というと、すぐ思い出すのはモアイなんですが、これはモアイとは全然ちがいますねエ。地面をはいずり回るような形をしていますね。そういえば、われわれがいまいちばん興味を持っているのは、目に見えないものの文化の再興というわけなんですが、目に見えないものをどうやって文化に取りこむかというのが問題なんです。そう考えると、民話や神話などは目に見えないものを文化に採り入れた技術体系ではないかと思うんです。もうすぐ21世紀になっちゃいますけど、つぎの時代は目に見えないものの文化の再興が必要だと思いますね」

水木「私は南海の楽園を捜しているんですよ」

荒俣「私も南方に行くと、よく妖怪の話を聞くんですけど、あるときに気がついたんですが、そういう妖怪や精霊の話と、楽園指向はセット(笑)になっているような気がするんです。ゴーギャン〔注8〕なんかが都会を捨てて、タヒチに行ってますけど、あの人が書いた『ノアノア』という本を読むと、タヒチには精霊がたくさんいるとか書いているんです。では、なぜ彼の描く絵が女の人ばかりだったかというと、妖怪は恐いからなんだそうです」

水木「(笑)」

荒俣「タヒチに行ったとき、あのあたりには魔術師が多いので、インタビューしたら、『タヒチはまだまだダメだ』と。じゃ、どこの魔術師の力が強いんだと聞いたら、クック諸島がマルケサスの人間だと云うんですね」

南方に行くと妖怪や精霊の話をよく聞きます(荒俣)

➡完全注釈➡

博覧強記で知られるご両名の会話についていくには、それ相応の基礎知識が必要。そこで、お話の端々に使われている言葉をチェックしてみた。これさえ読めば、もう安心。明日はホームランだ。(←何ソレ?)

〔注1〕妖怪博物館
水木先生がコレクションされている数々の妖怪グッズを一堂に集め、展示するための私設博物館。先生のお話によれば、あと7年以内に完成させる予定とか。ちなみに先生自身が建物の設計もする予定。

〔注2〕大妖怪展
NHKエンタープライズの主催で、この夏の7月〜8月に東京・大阪で開かれるイベント。造形家の鯨井実氏の手づくりによる妖怪10数体。それに先生の原画や、仕事場のようすも会場に展示される予定。妖怪ファンは要チェック!

〔注3〕マンションの一室
水木先生は自宅のほかに、会社である水木プロダクションと、ご自分の作品や妖怪コレクションを保存するマンションを持っている。この対談は、そのコレクションを保存してあるマンションの一室で行なわれた。場所は調布駅のすぐそば。

〔注4〕まわりが全部、妖怪
ここには世界各地の妖怪人形や仮面などが展示されている。展示してあるガラスケースは、先年調布の家具店にあったものをけっこう値切って購入したとか。

〔注5〕シンクロニティ
同調性。期せずして、同じような出来事が起こること。

〔注6〕キャプテン・クック
イギリスの探検家。18世紀に活躍した。本名はジェームズ・クック。ニューギニアやオーストラリアを3回にわたって訪れ、調査したが、3回目の航海でハワイ諸島探検中に島民に殺されて最期をとげた。なお、キャプテン・クックとは俗称。

〔注7〕イースター島
チリ領の島。南太平洋南東部にある隔絶されている火山島。面積は118㎢。巨大な人面像であるモアイ像のほか、墳墓、石造小屋などの先住民遺跡が多くある。島が発見されたのは1687年。イギリスの海賊エドワード・デービスによってだった。だが、このときは接岸せず調査は行われていない。最初に本格的な調査が行われたのは、オランダの西インド会社の提督の、コブ・ロッゲヴェーンを指揮者とした大探検隊によってだった。島が発見されたのは1722年の復活祭(イースター)の日であり、それにちなんでイースター島と命名されたのだ。

〔注8〕ゴーギャン
フランスの画家(1848〜1903)。船員や株屋の店員を経て、35歳で画家となる。当初はピサロなどの穏和な自然描写の影響を受けていたが、やがて単純化

◀南方熊楠 彼は山の精霊が粘菌のある場所へと導いてくれたと著書の中で書いている。水木先生は彼のことを"少年の心を持った大人"と評している
写真提供／毎日新聞

水木「私は4月か5月に海外に行こうと計画しているんですが、これなんかだれかに動かされているような気がするんです。内心、困惑しているんですが事実なんです」

荒俣「それはひょっとしたら、どこからかフィールドワークをやんなさいと、指令が飛んでいるのかもしれませんね」

水木「黒魔術――シャンバラ〔注9〕みたいね。そういえば、18歳のときにヒトラーの声をラジオで聴いたことがあるんですが、驚くほど魅力的でしたね。ドイツから流れてくるラジオの演説で雑音も多くて、しかも私はドイツ語はわからないんですが、それでも人を魅きつける力がありました」

荒俣「そうですか。いまではヒトラーが霊的なものに関心があったという研究書が多く出ていますからね。たとえばナチスはポンペイの古代遺跡〔注10〕などで儀式をやっているみたいです。あそこで儀式をやると、古代ゲルマンの精神が復活するとかいう……」

水木「南方熊楠〔注11〕という人物がおったけど、彼は実際に幽霊とかを見たと書を残していますね」

荒俣「ええ。先生も『猫楠』〔注12〕というマンガを描かれていますね」

水木「あれは、ああしたのは最後まで描きたかったからなの。彼は学者だから、ふつうに描いていくとちゅうで終っちゃう。『少年ジャンプ』に伝記漫画が載っていたけど、とちゅうで終っちゃったでしょ」

荒俣「熊楠というのは、水木先生を除いて、近代の日本では妖怪と話ができた最後の日本人だと思うんですが、熊楠がさすがだなと思うのは、あの人は西洋的な分析能力に優れていたので、幽霊の見分け方を一生懸命考えていたようなんです。幽霊を見るというのは二種類あって、ひとつは精神的な――いってみれば気の迷いというやつ。もうひとつは本当に出てくる(笑)という。それらをちゃんと研究しているとこですね」

水木「(幽霊が)案内して、熊楠に粘菌を採らせるわけでしょ」

◀水木しげる『ヒットラー』(講談社KCコミックスDX)より

荒俣「ええ。だから水木先生と同じですね」

水木「彼は少年の心を持っていたみたいだね」

荒俣「彼はそれを気をつけていたようですね。それにはワガママがいちばんだと。あとは奇行を保つ(笑)ということだったみたいですね」

水木「ワッハハッハ」

荒俣「いやあ、それにしても今日はおもしろいお話を、いろいろありがとうございました。しかし、こうなると、ますます妖怪博物館の完成が楽しみですね」

水木「いやー(笑)」

荒俣「なにか協力できることがありましたらぜひ。いやー、立ち去り難いなァ」

水木「(笑)」

私は南海の楽園を捜しているんですよ(水木)

◀これが水木先生がニューギニアの酋長につくってもらったという"ポコポコ"。上の側面に手でつかむ取っ手がついている。大きさは60センチほど。持つとひどく軽いのだ

▲アフリカの素焼の妖怪人形。妖怪資料館には、このような多くの妖怪人形が安置されている。その数はおよそ3000！

▲イースター島の木彫りの妖怪人形。穴の中に住んでいる妖怪だと水木先生は説明してくれた。確かに蛇のような体形は地中に潜りやすそうな形である

◀インドネシア土産。妖怪らしき人形にはさまれているのは、ヤシの葉でつくられている経文だとか。封印されており中身は確認できなかった

完全注釈

された色彩と形を生かした独自の画風を確立した。都会をきらってパリを離れ、1890年と1895年の2度にわたって太平洋のタヒチ島で生活を営む。彼のその姿は、小説家サマセット・モームの『月と6ペンス』のモデルとなった。なお、『ノアノア』はゴーギャンの著作による紀行文集。

〔注9〕シャンバラ
別名シャングリラ。チベットの奥地にある楽園で、人々をひきつける力がある。

〔注10〕ポンペイの古代遺跡
BC6〜7世紀ごろに、ナポリ湾をのぞむカンパニアにあった古代ローマの都市。79年のベスビアス火山の噴火によって埋没した。1860年より発掘が進み、ヘレニズム化された古代ローマ都市が発見された。

〔注11〕南方熊楠(みなかたくまぐす)
生物学者、民俗学者(1867〜1941)。15年間にわたり青年期に世界各地を遊歴。イギリスの大英博物館東洋調査部に勤務し民俗学・文献学・言語学に精通。とくに粘菌類の研究は世界的に有名。

〔注12〕『猫楠』
水木しげる先生が'91年に創刊された講談社の青年劇画誌『ミスター・マガジン』に連載を行った劇画。南方熊楠の波瀾に満ちた人生を、飼猫の視点から描いている。単行本は同社より発売中。

※付記として、対談の両先生のプロフィールを紹介する。

水木しげる
本名・武良茂。大正11年(1922)、鳥取県に生まれる。武蔵野美術大学中退。太平洋戦争中ラバウル戦線で左腕を失うも、復員後はマンガ家を志し、'65年『テレビくん』で講談社漫画賞を受賞。主な著書は『ゲゲゲの鬼太郎』『悪魔くん』『河童の三平』など。また、文章による著作も多く『娘に語るお父さんの戦記』『ねぼけ人生』などがある。最近はにっかつで『カッパの三平』が初のアニメ化となり公開中。

荒俣 宏
1947年東京生まれ。学生時代より平井呈一などの恐怖・幻想文学を愛好し、社会に出てからはサラリーマンとして、コンピュータプログラマーをつとめながら数々の著作を手がける。幻想文学翻訳研究家としても、『帝都物語』の伝奇小説家としても有名。

衛星ラジオ放送『PCM ZIPANG』とは

もうここまできてるっ!
カラオケ界にハイテク戦争

2月末に東京流通センターで開催された『カラオケビジネスフェア』。各社の自慢の新製品の数々はビックリ仰天のハイテク製品ばかりで。景気は悪いがカラオケ業界は心配ナシだ。

アイ・エム・エンジニアリング

歌合戦でビンゴ大会

▶カラオケ採点で高得点を出すにはコツが必要

最近じゃ珍しくなくなったカラオケの採点システムだけど、12年前に初めて『ワンダースコア14型』を開発したのがここアイ・エム・エンジニアリング。音声解読装置によって歌唱力を採点するってしくみなわけだけど、今回登場の『バトルシステム』はそれをさらに発展させたもので、ゲーム性が強くなっている。ボーリングみたいに1組10曲対10曲の歌合戦形式になっていて、オプションで自動ビンゴのシステムまでプラス。もちろんふたりで10曲ずつ歌って対戦してもいいけど、やっぱり大人数でやったほうが楽しいはず。

ちょいと前までは机の上の「リクエストカード」とかいう紙に希望の曲名を書いて店の人に渡す、店員が探してセットする……というのがカラオケだったのに、最近じゃなんでもかんでも機械がやってくれて、あーラクラク。だけど進化はまだまだ止まらない。このフェアを見たら、この先カラオケがますますハイテク化されるのは一目瞭然。カラオケでナンパはできるし、ビンゴで商品はもらえるし、アルバムの曲も歌えるし、文字まででかくなる。まさにいたれりつくせりってヤツである。バブルがはじけて街はガラガラなのにカラオケボックスだけは相変わらずの混みよう。ニッポンの未来はカラオケなしではもう語れない。ハイテク化の波に置いて行かれるなよーっ!

▲このフェアは、さる2月24日、25の2日にわたって、東京は大田区の東京流通センターで行われた

東芝

カラオケねるとんでラッキー

◀鐘の音や拍手も入るので盛り上がること確実だ

ヤローだけでボックスにこもるのはやっぱり味けない。だけどこの『カラオケねるとん』ならモニターを通じてほかの部屋の女の子たちをナンパできるのだ。しかも口ベタな人でも心配ナシ。歌で自分をアピールできるので、女の子ウケするバラードの1曲でもマスターしておけば、トントン拍子に話は進むかも。モニターを通じてデュエットもできてこりゃ便利。

ビクター

半分以下のコンパクトさが自慢

ここの目玉はデジタルビジョン(DV−10)である。これまでの動画のカラオケでは直径30cmのLDなどが必要だったけど、こちらはなんとCDサイズの12cm。なのにLD並みの動画が楽しめるのだ。当然、機材もコンパクト。せまいお店でも心配御無用。ゆったりできてバンバンザイだ。デカイ機械は酔っ払ったときに危険だからね。

▲画面に予約曲のタイトルが出るのもナイス

クラリオン

小さいけど使えるヤツ

もともと広くないボックスにデーンとでっかい器材が置かれていた日には、ギュウギュウ詰めになって歌わなくちゃならない。けどこのシンセサイザーカラオケならどこにあるのかわかんないくらいの小型なのでもう大丈夫。入口のドアが小さくて、機械が入らなかった荒井注の店もこれなら問題ナシだ。小さいけどレパートリーは1100曲。テンポをゆっくりするとキーが下がるっていうこれまでの問題点も解決。

▶テンポとキー調節をちゃんと分けてあるのはエライ。もうノープロブレムだ!

日光堂

これで予約ミスなし

◀歌詞の文字が大きいのも歌いやすくてグー

カラオケでマヌケなのは、リクエストしたはずの曲とちがう曲が出てきちゃったとき。数字の押しまちがいなんだけど、これはミジメ。けどこの『CDI』なら予約した曲のタイトルが表示されるので、もうバツの悪い思いをしなくてもすむってわけ。

第一興商

CDだけどもう寂しくない

CDだと画面が動かないのが寂しい。が、この『ドガシス』はなぜかCDなのに絵が動く! たとえば演歌なら東京の街、男と女、とかのバージョンがあって、曲の雰囲気に応じて画面を選べるってしくみだ。

▲ドガシス……名前が強そうでなんとなくヨイ

東映

コイツが歌いたかった!

こちらのウリはニューミュージックの充実ぶり。ドリカム、森高、B'zなどヤングに人気のアーティストの曲ならシングルカットされていないアルバム収録曲もOK。カラオケクィーンもごきげんで歌っちゃうわけです。

電撃活動写真館

ロボコップ3

本国アメリカに先がけて、日本公開が4月17日に決定した『ロボコップ3』。その主人公ロボコップ氏が、キャンペーンで来日。さらに『電撃王』編集部にやってきた。そこで緊急インタビューだ。

——今回の来日が初めてと聞いていますが、日本や日本人の印象はいかがですか？
「今回の映画では、日本企業が悪役なので反感を持たれているんじゃないかと心配してたんだ。でも、会う人はみな親切だし、街もデトロイトにくらべてきれいなんで驚いたよ」
——日本料理はなにか食べましたか？
「ふつうの人間と同じ食事は採らない。エネルギーはすべて専用の充電イスから供給されるのだ。また、生身の部分に必要な栄養素は、ベビーフード状の食料を食べることで解決している」
——声に独特の響きがありますね。
「内蔵されているスピーカーと連動するためだ。アクセス端子はヘルメット内にある。だからヘルメットをはずすとふつうの声になるよ」
——あなたはロボットとして生まれ変ったのに、なぜ口元だけが生身のままなんですか。
「顔を全部覆ってしまったほうが安全性は高い。だけど、そうなれば外見上はまったくのメカになってしまう。人間はメカに管理されるのを本能的に嫌がる。だから反発を招かないため、あえて口元を見せているのさ」
——危険じゃないですか？
「確かにね。ただ犯罪者は興奮している場合が多く、狙っても当たらないよ」
——ところであなたはほかのデトロイト市警の職員と同様に給料をもらっているんですか？
「いいえ。私は社員ではなくてオムニ社の財産なのだ。だから給料は支給されてはいないんだ」
——なるほど。最後に今回の新作で、あなたが身につけているオプションパーツを説明していただけますか？
「ＯＫ。まず、空を飛ぶためのものは〝フライトパック〟。ロケットエンジンを積んでいて短時間でマッハ１以上のスピードを出せる。左腕につくのは〝アームガン〟。マシンガン、ミサイル、火炎放射器が１体化した武装強化ユニットだ。どちらのパーツもワンタッチで脱着が可能だ。活躍を、期待してほしいね」
——ありがとうございました。

ぼくはオムニ社の財産なんだ

撮影／江尻宏明

▲『電撃王』を発行している㈱メディアワークスの門番をつとめるロボコップ氏。これで産業スパイにも安心。また、働かない社員は即、銃殺だ

▲応接室でインタビューに答える。さすが主演映画３本の世界のスターは落ち着き払って、質問に応じてくれた

夜逃げ屋本舗2

カード地獄の果ては——自己破産もみんなでやればこわくない！

◀中村雅俊、高木美保、広田玲央名、風間杜夫、辰巳琢郎ほか。５月上旬より全国東宝洋画系にて公開予定

ブランド品を買いあさり、遊ぶ金に困るとバンバン、キャッシング。果てはカード地獄におちいり、銀行強盗か生命保険をかけての自殺……。そこへ登場するのが、世紀末の救世主、夜逃げ屋本舗のメンバーだ。犯罪や自殺に走る前に、「自己破産して再出発を！」と悩める市民の救出に乗り出す。悪質な、不良債権取立て屋を相手に、自己破産代行業、夜逃げ屋本舗があの手この手の必殺ワザを見せてくれる。

許されざる者

C（クリント）・イーストウッドが、本物のウエスタンのテイストを見せる！

◀監督・主演といれこんだイーストウッドの力作。４月下旬より渋谷東急系にて公開予定

1880年ワイオミング。かつては列車強盗や殺人で悪名を轟かせたガンマン、W・マニー（C・イーストウッド）も今は年老いて、ふたりの子供と農場で暮らす。そこへやって来たのは、1000ドルの賞金つきのカウボーイを追う若いガンマンたち。マニーは、11年ぶりに銃を手にして、賞金稼ぎの旅に加わるのだが……。男の生きざまを描いた本格的ウエスタンが復活。孤高のガンマン、イーストウッドが渋い！

HARD

RPG風の練習ソフト内蔵ワープロ

シャープの書院シリーズに学生など若者を対象にしたユニークなワープロが登場した。この『書院WD-Y330』、3Dダンジョン型のRPGを楽しみながらキータイプを練習する『Missing Word』というソフトを内蔵しているのだ。敵を倒す呪文が、往年の『ウィザードリィ』シリーズのように、キーボードで入力する方式を採用。ゲームに慣れるにつれてキー配列も覚えていくというワケだ。このほかにも、文書作成の途中で「ちょっと息抜き」できる『ハーフタイムゲーム』や、ハガキやカードがかんたんにつくれる『はがき屋太郎』、手紙・表計算・グラフがすぐに作成できる『3つのらくらくソフト』、そして明朝・ゴシック・毛筆の『トリプルスーパーアウトラインフォント』などなど、いろんな機能が内蔵されている。初めてワープロを買いたいキミにぴったりのハードなのだ。**書院WD-Y330 ￥175000／シャープ☎043(299)8210**

▲機能満載されているだけあって、値段もけっこうイイ線いっているのだ

煩悩マー

今月で4回目を迎える「煩悩マーケット」。しかし、読者諸君の中にはこの"煩悩"がどういう意味なのか知らない人もいるだろう。よろしい！　そこで、教えよう。まず、煩悩の"ぼん"→♪盆と正月がいっしょに来たように〜。"の"→♪のどかな

NET

深沢・安西コンビのマルチネットRPGコンストラクション登場！

パソコン通信のチャット機能を利用して、いろんな人たちといっしょにRPGを楽しむマルチネットゲーム。米国のコンピュサーブなどでも人気を集めているこのゲームを、日本のパソコン通信上で構築するためのソフトが今年のマックEXPOで発表された。その名もズバリ『ダンジョン売ります』。『フォーチュン・クエスト』でおなじみの深沢美潮・安西史孝両氏のコンビの手によるものだ。「ユーザーが自由に使って自分たちのマルチネットRPGをつくれちゃうシステムです」（深沢氏談）このシステムから、いろんなネット上にダンジョンが誕生する日も近い？

◀当日、千葉幕張メッセの会場はひじょーに明るい雰囲気だった

RADIO

MADARA転生編、ラジオドラマ化決定！

▲コミック版『転生編』2話より

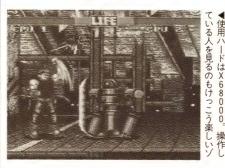
本誌でもその番外編『二天童児譚』が連載された、人気コミック『魍魎戦記　摩陀羅』（原作：大塚英志　作画：田島昭宇）がラジオドラマ化される！　今回ドラマ化されるのは、現代の日本に生まれ変わり、摩陀羅を捜し求める麒麟たちの活躍を描いた『転生編』だ。この『転生編』は2話分だけが読み切りで発表されていて、その続編が待たれていた作品。じつは夏以降『電撃王』の兄弟誌『電撃コミックGAO!』誌上で再スタートが決まってるんだけど、ラジオ版は前の2話と新連載の間をつなぐストーリーとのこと。放送は4月11日より、文化放送系で毎週日曜23：30〜24：00。聞き逃すな！

TV

『The・ゲームパワー』放送時間変更！

学生の朝は早い。サラリーマンの朝もまたしかり。となりゃ平日の朝にやってるテレビ番組なんて、とてもじゃないけど見られない。忙しいから、タイマー録画も忘れちゃうよ〜。だからってワケじゃあ、もちろんないんだろうけど、家庭用ゲーム機の最新情報や攻略法を教えてくれちゃう番組『The・ゲームパワー』（テレビ東京系）の放送時間が火曜日の早朝から毎週日曜の朝10：00〜10：30に変更になった。日曜だったらみんな休みだし（そうでない気の毒な人、ゴメンね）、土曜の晩にならビデオの予約をセットしようって気にもなるじゃん。楽しい休日の始まりは『The・ゲームパワー』でっていうのが、これからの正しいライフスタイルだ。

これぞ決定版、体感ゲーム！

◀使用ハードはX68000。操作している人を見るのもけっこう楽しいゾ

『関口宏の東京フレンドパーク』（TBS系毎週月曜日19:00〜19:54）では、実際に体を動かして操作する格闘ゲームの『バーチャル・バトラー』を放送中だ。キャラの移動と攻撃をふたりで分担、それぞれジャンプしたりキックしたりで操作するというもの。製作協力はあのカプコンだ。

熱血vs管理教師、異色学園ドラマ

◀第6回国民的美少女コンテストグランプリの佐藤藍子ちゃんにも要注目！

4月12日スタートの『ツインズ教師』（テレビ朝日系毎週火曜日20：00〜20：54）は、管理教師（高嶋政宏）と熱血教師（石黒賢）が主役。でもこのふたり、じつは生き別れの双子の兄弟で……という物語。共演は鈴木京香、松村邦洋など。飯島直子が保健の先生というのも◎。

ト

気分で〜。"う"→♪う○こ〜。と、いうわけなのだ（つかみはオッケイ！）と、ゆーわけで今月もいろいろあれこれ、いってみようではないか！

VIDEO

最高の刑事ドラマビデオ化順調！

いくたの刑事ドラマの中でも、やっぱり最高傑作にあげられのは『太陽にほえろ！』だろう。その魅力は、なんたって登場する刑事たちにある。そのなかでもいちばん人気のマカロニが殉職する話が、ついにビデオ化される。これは見ねば！

▲11650円〔税込〕バップビデオ
※4／1に9＆10巻がリリース

LD

超傑作TVアニメのLD、再発される！

イタチに全滅させられかかっている島のネズミたちを救うため、立ち上がったガンバと6匹の仲間たち！『ガンバの冒険』は、そのタイトルどおり、ネズミのガンバたちの大冒険を描いた'75年製作の傑作TVアニメだ。出崎統監督の映像描写がすばらしい。そのLDセットが再発売された。前回、買い逃した人には再びめぐりきたチャンスだ。小遣いの使い道は決まった。

▲49440円〔税込〕 タキコーポレーション 7枚組

CD

女性の本音が聞ける1枚が欲しければ…

いま、結婚式場では大安の日ともなろうものなら1日に何回となく歌われている『部屋とYシャツと私』。このヒット曲を含むシングル曲全11曲で構成された平松愛理のニューアルバムはタイトルもそのまま『シングルコレクション Single is Best』だ。彼女は女性の本音を歌ってきた。このアルバムを聴いて女心を研究、実践すれば、キミの人生にはきっとなにかイイことがあるだろう。

▲3000円〔税込〕 ポニーキャニオン
※11曲中、5曲はリミックス

CD

由美子ちゃんのニューアルバム発売！

TVドラマやミュージカルに大活躍の高橋由美子ちゃん。6カ月ぶりの待望のニューアルバム『RIALITY』が完成！大ヒット曲『だいすき』『Good Love』などバラエティに富んだ全10曲。

4月21日にはプロモーションビデオ6曲入りのニュービデオ『PROFILE』も発売になる。こちらはビデオカセット・LDとも4300円〔税込〕。

▲3000円〔税込〕 ビクター音楽産業 発売中

VIDEO

エネルギッシュなネオバイオレンス

『ヒルコ 妖怪ハンター』などで注目された塚本晋也監督の最新作『鉄男Ⅱ BODY HAMMER』が、早くもビデオ化された。肉体を鋼鉄の銃器に変化させる能力を持つ男たちの闘いを描いたこの映画、主人公の谷口（田口トモロヲ）が破壊の喜びに引きこまれていく姿がド迫力だ。このビデオのテレカを5名にプレゼント！ 応募は巻末のアンケートで。締め切りは5月7日消印有効。

▲15244円〔税込〕東芝EMI 発売＆レンタル中

BS-TV

あるのは初期設定だけ。視聴者参加ドラマ誕生！

冬彦さんだの、『高校教師』（TBS系）だの、ミョーな設定のドラマが最近の流行だけど、それを極めそうなドラマが登場。なんとあるのは初期設定だけで、それ以降のストーリーは視聴者のハガキによって決まってくという、ゲーム好きにはたまらんドラマ『ゲーム・ザ・ヘブン』だ。

とりあえずの初期設定は大金持ちの男性が屋敷で殺される。その男の娘は予知夢を見る力があって、父親が死ぬ前の晩に黒ずくめの女が父を殺そうとする夢を見ていた……てな感じ。被害者の娘には小川範子ちゃん、黒ずくめの女に堀川早苗ちゃん、探偵は田口トモロヲさんだ。で、視聴者は何をすればいいかというと、①犯人を当てる ②場面に意味をつける ③探偵を動かす というお仕事があるわけだ。ハガキの数が多い人が犯人になるようにその後は進んでいくし、②で「あの場面で映った植木鉢は恋人からのプレゼント」って投書がくれば、そういう設定になっちゃうし、探偵も好き勝手動かせるってしくみ。

こういう方式のドラマは「インタラクティブ・ドラマゲーム」というそうで、一方的なドラマを見てるよりは、のめりこめるのはまちがいなし。4月4日スタートのWOWOW『アシッド・キッズ』（毎週日曜日8時から）という2時間番組の中の1コーナーなので、ハガキをちゃんと用意してテレビの前で待ちましょう。犯人がだれかはキミの熱意で決まるのだから友だちを抱きこんでおくのも忘れずに。スクランブル番組なのでWOWOWに加入するのも忘れずに。

▲勢ぞろいした出演者たち。さ、だれを犯人にしたいかな？
◀春から範ちゃんは大学生です。範ちゃんを犯人にしてもいいよ

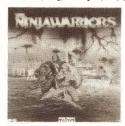
GM専科

夏が近づいてきて各メーカーのGMバンドの活動が気になる季節がやってきた……そこで、今月は新作レコーディング中のZUNTATAにインタビューを決行！ 来月は？

殺人テクノ集団「ZUNTATA」に聞く!!

〝殺人テクノ集団〟なーんていうと、なんだかZUNTATAが暗殺集団みたいに聞こえるかもしれないが、殺人テクノっていうのはダンスミュージックの1ジャンル。ZUNTATAのリーダーOGRこと小倉氏によれば、次の新作『ナイトストライカー コンプリートアルバム』のトータルイメージは〝殺人テクノ〟とのこと。このアルバムを収録中のスタジオにおジャマして、OGR氏とmarこと高木氏にインタビューしてきたぞ。

――まず、3月に発売された『ザ・ニンジャウォーリアーズ コンプリートアルバム』について

◀『ザ・ニンジャウォーリアーズ』のアレンジバージョンは生の三味線を使えて満足だったと小倉氏（右）

OGRさんにお聞きしたいのですが。

「自分のなかで完結してしまっているんです、『ニンジャ』は。ですからアレンジと演奏はプロの方にお願いしました」

――曲間にドラマが収録されていますが。

「ドラマというよりショートコントですね。文章で考えているときはおもしろくなるだろうと思ってたんですが……おもしろくならないんですよ、収録してみると（笑い）。……そこがいちばん苦労しましたね」

――現在収録中の『ナイトストライカー』の仕上りはいかがです？

「イメージは殺人テクノといってますが、実際にあるものとは違います。でも殺人テクノっていうイメージをボクたちなりに解釈してアレンジしてます。アレンジはひさびさにZUNTATAのメンバーでやりました」

――marさんもアレンジをしてるんですか？

「ええ。ボクはBURNING ROADをアレンジしました。今回のアレンジは本当に個性的な仕上りになってます。聞いてくれるファンが何を聞きたいか選択できるアルバムに仕上がったと思います。ですから思い入れを感じつつ聞いてください」

●4月9日から3日間、札幌の『サッポロファクトリー』内『タイトーアリーナ』オープンを記念してZUNTATAライブが行われるぞ！ 3日間とも13:00からと15:00からの1日2ステージで、入場無料

ナイトストライカー

◀今回収録されたアルバムは5月21日に発売される。収録時間60分の超大作。メガCD版の『ナイトストライカー』は5月28日発売予定。こちらも楽しみだね！

ザ・ニンジャウォーリアーズ コンプリートアルバム

発売中
CD／2500円［税込］
全13曲収録
●ポニーキャニオン

New Release

KONAMI GM HITS FACTORY I

発売中
CD／2800円［税込］
全11曲収録
●キングレコード

コナミのGMがアルファレコードのGMOレーベルから発売されていたころの4作品『ツインビー』『ギャラクティック・ウォーリアーズ』などのアレンジを9曲、テレビCMに使われたコナミレーベル創成期のアレンジ作品を2曲収録。

ソニックウイングス／ビデオシステム

4月21日発売
CD／1500円［税込］
全19曲収録
CDサイズステッカー付き
●ポニーキャニオン

お待たせしました！ 長期にわたってシューティングファンを楽しませている『ソニックウイングス』のCDが登場する。ライナーには主人公8人のプロフィール、〝1日司令官〟真尾まおのインタビューを掲載。待たされただけあって入魂の作品！

伝説のオウガバトル

4月25日発売
CD／2400円［税込］
全46曲収録
●データム・ポリスター

3月にクエストから発売された、SFCのリアルタイム・シミュレーションRPG『伝説のオウガバトル』のオリジナルとアレンジ各23曲を収録したCD。オリジナルのBGMは壮大なオーケストラ調で非常に神秘的。

コズモギャング・ザ・ビデオ／コズモギャング・ザ・パズル

発売中
CD／1500円［税込］
全15曲収録
●ビクター音楽産業

エレメカ・ガンシューティングの人気キャラ「コズモ」をあしらったビデオゲーム『コズモギャング・ザ・ビデオ』『〜・パズル』のサウンドをカップリングしたお買い得CD。コミカルチックなサウンドは季節がらピッタリ。体ウキウキってヤツ。

DE・JA II Sonic Solution

発売中
CD／2800円［税込］
全37曲収録
ピンナップ付き
●NECアベニュー

美少女ゲームの老舗エルフが1992年に発売した大作アドベンチャー『DE・JA II』で使われたオリジナル全曲、アレンジバージョンを5曲収録している。収録時間はなんと70分。『DE・JA II』の魅力がタップリ詰まった1枚だ。

フィーンドハンター

発売中
CD／2500円［税込］
全12曲収録
●ポリドール

4月発売予定の、ライトスタッフのアクションRPG『フィーンドハンター』のBGMを12曲をアレンジして収録している。収録曲12曲中8曲がボーカルアレンジという力の込められたアルバム。音楽、歌詞ともにゲームの世界観をうまく表現している。

ウィンビー国民的アイドル化計画 実行委員を大募集!!

『出たな!!ツインビー』『POP'nツインビー』でキュートな魅力をふりまく"ウィンビー"を全国民にアッピールする大計画がスタート!

コナミレーベル5周年を記念し、ウィンビーの魅力を全国民に知らしめようという壮大な計画、『ウィンビー国民的アイドル化計画』がここに発動する! そこで、コナミがその計画をバックアップしてくれる、実行委員会会員を募集中だ。会員になるとIDナンバーの入ったID登録証が交付され、IDスタッフとして「募集サークル一覧」の各サークルに参加できる。サークルの活動、全国の会員から送られた情報は毎月発行の「月刊どんぶり島通信」に掲載される。スタッフはそのアイドル化計画の貢献度によって点数をもらえ、半年ごと上位3名にハイパーIDライセンスが贈られるのだ!

●募集サークル一覧

フォーカス委員:キミのそばにいるウィンビーちゃんの情報を提供。**フレンドシップ委員**:委員会に新しい仲間を紹介したり、会員同士の親睦に一役かう。**イラスト委員**:ウィンビーのイラストをたくさん描く。**コミックス委員**:ウィンビーのコミックスを作る。**イベント企画委員**:アイドル化計画のイベントスタッフ、イベントの企画をする。**ゲーム企画委員**:ウィンビーのゲームのアイデアを作る。**グッズ企画委員**:ウィンビー関連グッズを考案。**編集委員**:毎月発行の会報『月刊どんぶり島通信』の編集サポートをしてくれる人。**シナリオ委員**:OVAやドラマCDのシナリオ作成に協力してくれる人。**コスプレ委員**:ウィンビーの衣裳作成のお手伝いをしよう。**フィギュア委員**:ウィンビーのガレージキットを作ってくれる人。**作詞委員**:ウィンビーのために詞を書く。**作曲委員**:ウィンビーのために曲を作ってくれる人。**アニメ委員**:声優さんやアニメにくわしい人。

応募方法

この大プロジェクトに参加したい人は、住所、氏名、年令、性別、職業または学校名、電話番号を記入のうえ、62円切手を同封し、〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 コナミ㈱コナミレーベル内『ウィンビーアイドル化計画実行委員会』まで送ると、実行委員会参加マニュアルが届くぞ。

News REMIX

■『超兄貴』ライブ過激に開催!!

『超兄貴』のライブが開催される。時は4月27日19:30開始(開場は18:00)。場所はインクスティック鈴江ファクトリー。チケットはチケットぴあ(03-5237-9999)にて発売中。チケットのお値段は前売3000円、当日3500円。ライブに関しての問い合わせはNECアベニュー(044-857-7692)まで!

◀強烈な曲ぞろいだから、必ず何かが起こる!?

■『龍虎の拳』ビデオ発売記念クイズ

"完全攻略ビ〇オ『龍虎の拳』"

ハガキに、上の〇を埋めた答えと、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて〒102東京都千代田区九段北4-3-31㈱ポニーキャニオン 映像制作本部 サイトロンレーベル「龍虎の拳プレゼントクイズ 電撃王」係まで送ろう。ネオ・ジオ本体と『龍虎の拳』のセットやオリジナルテレカが当たるぞ! 締め切りは5月31日消印有効。

■はみだし新譜情報

4月21日に**キングレコード**から**『ブランディッシュ2』〈CD/2800円〉**と**『POP'nツインビー』〈CD/1800円〉**が発売される。

New Release

ファーストクイーン

4月25日発売
CD/2500円[税込]
全15曲収録
●ポリドール

呉ソフトウェア工房から発売されている、ちっちゃなキャラクターが画面上で闘いを繰り広げるのが印象的なシミュレーション、『ファーストクイーン』のCDが初お目見え。収録曲は作曲者である佐々木正樹氏みずからがアレンジを担当している。

ドラゴンクエストV~天空の花嫁~ オン・ピアノ

4月21日発売
CD/2800円[税込]
全22曲収録
●アポロン

『ドラクエ』シリーズのピアノ演奏によるCD第3弾の登場だ。ドレミ楽譜より発売されている『ドラクエV』のピアノソロ楽譜集に準拠した演奏を収録している。お子様のピアノのおけいこにGMが使われる日は近いぞ!

GAME VIDEO 龍虎の拳/SNK

4月21日発売
VHS・LD/4800円[税込]
収録時間60分
●ポニーキャニオン

大きなキャラが迫力のバトルを展開する話題の格闘ACTの攻略ビデオが発売される。『月刊ゲーメスト』のスタッフがプレイした迫力の映像に加え、話題になったテレビCMも全バージョンを収録。

龍騎兵団ダンザルブ

4月21日発売
CD/2800円[税込]
全28曲収録
●アポロン

キャラデザインをガイナックスの庵野秀明氏、シナリオを飯島健男氏が担当し、バンダイから4月に発売予定のSFC・RPG『龍騎兵団ダンザルブ』のオリジナル22曲とアレンジ6曲を収録。ライナーには飯島氏、庵野氏両氏の解説を掲載している。

弦楽四重奏『モノポリー』

4月21日発売
CD/2800円[税込]
全19曲収録
●アポロン

モノポリーフリークの糸井重里氏がプロデュースし、3月にトミーより発売されたSFCの『モノポリー』の音楽CD。作曲を担当したのは巨匠すぎやまこういち氏。アレンジは弦楽四重奏で収録しており、演奏は"ボードウォーク弦楽四重奏団"が担当。

5月の新譜速報

●ナイトストライカー コンプリートアルバム
5月21日発売/CD/2500円[税込]/ポニーキャニオン

●VV(ブイ・ファイブ)/東亜プラン
5月21日発売/CD/1500円(税込)/ポニーキャニオン

●スーパーリアル麻雀 PartⅣ
5月25日発売/CD/価格未定/データム・ポリスター

読者の皆様のため

読者のかほり

読者の皆様におきましても匂いたつ季節となり、鼻孔の具合はいかがおすごしでしょうか

突然ですが、文書投稿強化月間です。イラスト投稿の勢いに押され気味の文書投稿ですが、いまがねらい目です。好き勝手なことを書いて送ってくる輩（やから）も多いがそんなハガキも今月は紹介してしまうのであった。

●

今月1番チョコザイだった投稿

「読者の皆様のためになるコーナー」（以後ため公）の中に設けられた「秘密の手帳」ですが、コーナー名を変えませんか？　例えば「怒りのゲシュタルト」に似せて「恥ずかしのシュノーケル」（過去に沈んだ話をもぐって見つけてくるってな意味）とか……。

そして新コーナーを考えました。きっと「ため公」の主旨に沿えるものと信じているつもりです。題して

「知らずもがなの裏の部屋」

どのようなコーナーかといいますと、要は裏話をするコーナーです。「裏の付く話」「表では言えない話」をするコーナーです。例えばどんな話か？　（中略）

「はんぺんは、私の祖父の「半平」さんが作った（大嘘）」とか、

「秋葉原は私の息子です。オランダのモンゴル人」といった勝手な裏設定ものとか。そんでもって、その月ごとに、一番、裏の裏を書いた奴に「裏者一番王」の称号をあげちゃうスゴイコーナー。（後略）

（東京都／天空貴公）

●

う～、長い。長いぞ！　長いクセにうちのコーナー名だけ略して勝手に「ため公」呼ばわりするんではない！　しかし、天空貴公クンの提案は聞いておこう、私（編集担当）も大人だからな。う～む、「秘密の手帳」ってコーナー名はやっぱりダサイか？（←自信がない）まぁ、とりあえず、このままでもいいと思うのだが、あえて、読者ショクンの意見も聞こう！　投稿ハガキのどこか隅にでも○×を書いてきてくれ。×が多ければ、新しいコーナータイトルを募集するのでよろしく。で、つぎのハガキにいきます。

●

節分の豆まきをするのに、鬼の面がなくて、代わりに国旗を門柱に巻いて豆をぶつけていたら警官に呼び止められ、「そんなことをしていたらいろいろとあぶないよ」と怒られました。なかなかナイスな警官でした。

（兵庫県／TAMI）

●

やはりいろいろとあぶなそうな気はするのであまりムチャはしないほうがよいと思う。だけど、警官に怒られるほどのことなのだろうか？　また、鬼の面の代わりになぜ国旗を使ったのか？　いろいろと考えさせられる投稿ではある。

●

ナムコのベラボーマンについて。まず、疑問です。主人公の中村さんは「銀」の力で変身するのに「50円玉」や「100円玉」の投入で変身できるのはなぜでしょう。次に提案です。デビュー当時（1988年です）に120歳だった爆田博士、ギネスブックに申請したらどうでしょう。次にお願いです12面の隠しメッセージの文句を教えてください。何回か出したのですが覚えられませんでした。

どの雑誌のどのコーナーに送れば良いのかわからず、ここに送りました。最後の「お願い」だけでもどうにかなりませんか。

（埼玉県／郁郁ですたに）

●

で、最後のお願いだけでもどうにかするのですが新設されるゲームお助けコーナーの方にまわしておくのでちょっと待っていてください。他のものについてはどうせ～というのだ!?

脈絡のないおハガキがつづきましたが、新コーナー希望のハガキや、いまあるコーナーあて以外の文書投稿もお待ちしていますので、今後もいっそうの精進に励むように期待しております。

緊急速報!!

受験と投稿の相関について

投稿の中でひときわ目立つのが受験ネタである。「試験日が近いのにこんなことをしていていいのか」などと言い訳をしながらも結局投稿してくる者が多いのである。いいんだけどさ、別に。しかし、受験が終わった4月ごろになると投稿が減少する傾向にあるのが困ったもんである。ショクン！　逃避ではなく積極的な投稿を待つ！

受験ネタ再び

▲東京都／匿名希望　合格しても投稿を！

胸の内のモヤモヤ
気のまよい
ついつい投稿してしまうライン
ちょっと後悔する
時の流れ
試験日

怒りのゲシュタルト番外編責任者は俺だ!!

京都府／N・オムスビ丸様他同様多数のご指摘

3月号の148ページにあるあて先の「〒102」は「〒101」じゃないんですか？（このハガキは〒101にしました）他のページでは「〒101」になっていますが……あっ！　もしかして、このネタでハガキが来るようにとか……そんなことないですよね。でも「〒102」と書いたハガキ等はどうなるのでしょうか？　たぶんちゃんと着くとは思いますが……

問題の3月号の記事

ふふふふ、オムスビ丸様のなかなか鋭いご指摘どおり、このネタで番外編のコーナーをつくってしまったのだな。なかには企画意図に気づかず「〒102」のまま送ってきてしまった皆様のおハガキも、それはそれで続々と届いているので安心してくれたまえ。いやぁ、まぁ、なんだな……。悪かった。申し訳ない。うかつであった。みんな私の責任である。郵政省方面にも気の毒なことをしてしまったが、ショクンも今後このようなまちがいを犯さないように気をつけてくれたまえ。私が悪いんだけどさ。

まん。すべて虚実だ。好きな色は深緑で好物はイワシの塩焼きだ。そんでもって油がのってるとひじょうに嬉しい。それだけでおかずは十分だな。趣味はいたって健全な妄想だ。金もかからないぞ。しかし、こうして平和が守られているのも私の妄想のおかげなんだ。（152ページへ）

になるコーナー！

怒りのゲシュタルト

半径40センチ以内の怒りが目立つイカゲシュであるが社会派の怒りも待っているのだぞ！

4月号で取り上げたショカッキン孔明くんの怒りに対して、早くも反論の怒りハガキが来たので紹介しよう

おい、ショカッキン孔明、お前ノストラダムスをバカ呼ばわりしたが、ノストラダムスがバカなのではなく、いままでの解読者（ひとりを除く）がバカだったのだ。（中略）『真説ノストラダムスの大予言』（加治木義博　ＫＫロングセラーズ）を読め。他の本は読むな。

（愛知県／金の鯱屋）

ということだが、こだわるようで悪いが、○川○法の立場はどうなるのか？　偉大なる常識人ショクンよ、反論を持つ。ついでにいうならば五○勉の立場やいかに？　でもってつぎのおハガキです。

４月号に自分のハガキが載ったので、うれしさのあまり学校に持っていって見せていたら、先生に見つかって没収されてしまった。くっそー！　しょうがないからもう１冊かうか……。

（北海道／玄徳Ⅲ）

まいどありがとうございます。しかし、クラスの人数分買って配るくらいのこともせずに、見せびらかしただけだったキミが悪い！　１冊といわずに50冊くらい買いなさい。

そば屋で鴨南蛮を注文して待っていると、ＴＶのニュースで例の矢鴨騒動の中継がはじまってしまった。他の客（おばさん）たちが声高に「カワイソーねぇー」などと盛り上がっているなか、「ハイヨッ！　鴨南おまちい」と運んできた店員のおばちゃんもおばちゃんなら、ジロッと冷たい眼でにらんだ他の客！　自分たちが、たぬきそば食ってるからってえらそうにするんじゃねぇ！

（東京都／ドードー鳥）

それは災難というしかない。しかし、食用に供する動物の愛護というのはなんともむずかしいものである。グリンピースのみなさんの意見も聞いてみたいものである。鴨は鯨ほどに頭がよくないからよいのか？　と、今回はグリンピースの意見を聞けなかったのが残念である。

秘密の手帳

友人・知人及び本人の恥ずかしい体験の集大成。目指せ恥のエンサイクロペディアなのである。

恥は青春の１ページを彩る思い出のアクセント、っつ～訳でまずはこれ。

私は昔、年明けに友人の家に遊びに行き、盗みを働きました。何を盗んだかというと、自分の年賀状です。別にそれが恥ずかしいから取り返した訳ではなく、単にそのお年玉クジが当たっているのに気づき「自分の年賀状だからよかろう」と思い、盗んでしまったのです。ああ、ぼくは友人から窃盗を働いてしまったのだ～。

（兵庫県／TAMI）

こらこら、たとえ自分のものであってもよくないことだと思うぞ。おまけに投稿では反省しているようなふりをしているが、ハガキの隅のほうには「ちなみにこの年賀ハガキはハズレです」とただし書きをしているあたり、まるで懲りていないようだな。記念に去年の年賀状（未使用・ハズレ）を送ります。

うちの友だちＫは、カナダに行った時、「巨大コンドーム」なるものを５ドルで買ってきました。中をあけてみると30cmぐらいの大きさのビニール袋が入っていた……………。みなさんも外国へ行ったらサギ商売にだまされないよう、気をつけましょう。

（神奈川県／原相田原相）

はたしてどのように気をつければいいのか？　それにしても友人Ｋは本当にだまされたのだろうか。そんなものを買っていったい何に使うつもりだったのだ？　記念に標準サイズのものを送るのでエイズ予防にでも役立ててくれ。

近所の書店で電撃王が見つからずお店の人に問い合わせたら「え、レンゲ経？　宗教の本かい」と聞き返されて、店中の視線を集めてしまったボクはちょっぴりスターきどりでした。それ以来その書店には行っていません。電撃王のみなさんもがんばってください。

（愛知県／神さま）

宗教の本は売れるからなぁ～。キミには世界にひとつの編集部特製、電撃王10年間有料講読申し込みカードを送ります。

『征服王』勝利お祝いのおハガキ

続々と寄せられる勝利を祝う読者ショクンのおたよりを紹介。みんな夜中にTV見てるのね。

さて、先月号のカラーページでも紹介したように本誌編集長がTVに出演したのである。事前にお知らせをしていなかったので、まぁ、だれも見てないだろうと思っていたら意外にその反響たるや、なかなかのものであった。編集部に寄せられた読者からのおたよりでは、例えば

▶茨城県／坂本賢さまのおハガキ

右に掲載したとおりだが、途中から見て、なぜ編集長と気づいたのか？　中盤以降はせっかく用意した本誌創刊号もあまり映らず、紹介もなかったはずなのに、なぜ？

千葉県／盲目の守護神さまのおハガキ

「いやあ。見ましたよ。えっ、何をかって？　そりゃ２月３日の『征服王』をですよ。なんとスパルキア軍のプレイヤーが電撃王編集部の方々だったのだ。見た瞬間、思わず「おぉっ！」と叫んでしまいましたよ。しかも創刊号を持って。久木チーフエディター御自ら出場したなんていったら、電撃王ファンとして応援せずにいられません。文字どおり手に汗握ってしまいました。戦闘は自ら「電撃王だから……」と電撃作戦と称し、終始敵陣で展開して圧倒。タコ殴りを多用し（最初危なかったけど）圧勝した。前にすぎやまこういち先生も勝ったし、さすがゲーム関係者は強い。今度は他誌の編集者と対戦してライバル対決なんてやったら燃えるだろうな。

追伸：しかし中野豪先生のイラストそっくりだったな

▲これがそのイラストである。というわけでなんとなくナゾが解けた気がするのであった

おたより大募集してるんだかんね!!

キミの怒りを昇華するためのコーナー「怒りのゲシュタルト」。心の傷跡、恥ずかしい思い出を笑いものにしてあげるコーナー「秘密の手帳」ではキミの投稿を待っているのです。「怒りのゲシュタルト」では個人的な怒りから社会的なものまでどんなものでもけっこうです。また、「秘密の手帳」は原則的に匿名とします。採用された方には、恥を忘れないような記念品を差し上げます。あて先は

〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル　メディアワークス　電撃王編集部　各コーナーまで

読者の皆様のため

読者のかほり
投稿イラスト大全のコーナー

▲愛知県／NASA

▲大阪府／MIRRORS

▲石川県／T-TA かわいい作風だね

▲神奈川県／電撃太郎 単純明快なPN

▲広島県／POPPO 目指せ常連

▶岩手県／相川十二 CGありがと

▲栃木県／チョリチョリ 大魔キング ミョ～だぞ

▶神奈川県／Ben あんまりムチャしないで気をつけてね

▲神奈川県／みなかみりょうた

▲北海道／維摩 初投稿掲載だよ

▶大阪府／早瀬一成 風邪が流行

▲愛知県／スランプFELD

▲福岡県／いだか智恵 なかなか

▲神奈川県／弁天

▶埼玉県／はに丸 よーし

▲兵庫県／延陽伯 がんばります

▶住所不明／猫丸 応援ありがとう

▶東京都／もん 春ですね

▶青森県／佐藤絵里子

▲千葉県／匿名希望 ドンマイ

▶兵庫県／TAMI あ、また

▲東京都／けろやま 一生懸命描いてるね

▶愛知県／竜王雄鷹 考えてね

▶宮崎県／ヨッチャン

▶岐阜県／サハピッチガッテムシッ

▶奈良県／げるちゃんⅡ 思いが伝わってくるよ

▶神奈川県／部下M がんばれ

▲千葉県／およた魔 スキーか……いいな

▶京都府／LEO こんな絵でOK

▲東京都／吼天氏 明るさを忘れずに

▲宮城県／鶴ちり五助 パワーだね

▲広島県／逢乃か あや 私も好きだ

瑠璃丸伝 しのび草紙特集

▶秋田県／市藤にたか

▲千葉県／安東龍 柳生のファンなの？

▶広島県／だあくエルフ 応援よろしく

▶北海道／小野義将

▶秋田県／市藤にたか 2枚目

▶愛知県／竜王雄鷹 あっ、これも

になるコーナー！

▲石川県／文官くん　笑えた

▲東京都／Dr.JiNGLE

▲北海道／中ピピン　ミスマッチな設定がユニーク

▲神奈川県／五十嵐しょうの

▲福岡県／風雅末　永くよろしく

▲兵庫県／すら・くら

▲静岡県／神原狩人

▲愛知県／夢幻丸　ファイト！

▲東京都／津川美里

▲兵庫県／むっしゅむにえる

▲東京都／龍兵器93　いやまったく

▲千葉県／女神乱舞　う〜む意味があるような、ないような……

▲兵庫県／祇晶

▲神奈川県／武頼神　後ろの三角が好き

投稿イラスト大全というタイトルが長いとかダサイとかいうのでコーナータイトル大募集なのです

▲京都府／さとし

▲東京都／にっしぃ　大事に保管すれば値打ちもの？

▲長野県／沙姫斗慶　さて、最近のお気に入りは？

▲埼玉県／ねこのるしあ

▲千葉県／ロリるん太　なんでもあり

▲長野県／峰沢つづき　これからも応援よろしく

▲大阪府／元気がとりえ　なるほど

▲東京都／少弐三十朗

▲埼玉県／琵琶法師の風　つづくのか？　ほんとに

▲埼玉県／ふるだぬき

▲京都府／舞鶴

▲兵庫県／水樹悠　なんかいつのまに投稿の輪が

共同印刷様のためのコーナー

共同印刷様、締切も過ぎた今日このごろいかがお過ごしでしょうか。創刊号で読者の皆様に共同印刷様の営業ご担当様をはげますハガキを募ったところ、いろいろな誤解を生んでしまったようですので、ここでもういちど説明を加えておきたいと存じます。共同印刷様の営業様の偉大なるお仕事とはもちろん、無法地帯と化した編集部と世界のトップレベルの技術を持つ共同印刷様の印刷・製本スタッフの皆様との橋渡し役となり、日夜ご尽力いただいているものにほかなりません。その日頃のお力添えに対して読者の皆様からもはげまし、ねぎらいのおハガキなどをいただければ、もしかしたら、締切を少しは延ばしてもらえることもあったりするといいなぁという、まことに下世話でくだらない編集部の浅はかな思慮によるものだったのであります。重ねて読者の皆様にはお願い申し上げます。そのような素晴らしいお仕事をなさっている共同印刷の営業担当様へのはげましのおハガキを当コーナーではお待ちしております。

創刊号で呼びかけた共同印刷様へのはげましの真の意味とは？

▲で、これが典型的な勘違いの例ですが、共同印刷様の営業担当様のお仕事の内容はちょっとちがうのです。京都府のLEOさん。営業担当様がいなければ、本誌の製本はおろか印刷もできません。ぜひ激励を！

読者の皆様のため

5名様 ダンジョン・マスター

人気のRPG『ダンジョン・マスター』を栗橋伸祐がコミック化。ゲーム感覚に溢れ、プレイしていない読者も楽しめる。

◀発売／主婦の友社 発行／メディアワークス

3名様 東宝特撮超兵器画報

ゴジラ映画などの特撮映画に欠かせないのが〝超兵器〟だ。本書はその〝超兵器〟の雄姿を集めた写真集。貴重珍写真満載!!

◀大日本絵画 2800円〔税込〕

3名様 ギャルズアイランド2

▲新声社　月刊ゲーメスト編集部 1200円〔税込〕

月刊ゲーメスト読者投票によるアーケード女性人気キャラを紹介。ゲームキャラ版着せ替えやポスターも付いてお得。アーケードに登場した女性キャラフルリストもついている。

卒業

人気の『卒業』のアンソロジー形式の書き下ろしコミック。ゲームの魅力を十二分に伝えるファン必読の1冊。

◀ホビージャパン　竹井正樹ほか980円〔税込〕

LAN必修キーワード100

LANによるネットワークシステムの入門書。本書であげられた100項目を理解すればLANの基本部分は押さえられる。

◀光栄モノリスブック 光情報処理研究会 2000円〔税込〕

20名様 ボタン早押し選手権

最新のテクノロジーを駆使（笑）した異色のアーケード同名スポーツゲームの愛好者向け小冊子。対戦相手に差をつける。

◀名夢子書房　ナムコ 非売品

10名様 『ピンクソックス』ジグソー

美少女ディスクマガジン『ピンクソックス』シリーズの500ピース・ジグソーパズル。18歳未満でも応募できるので安心（笑）。

◀ビッツー 非売品

ゲームソフトプレゼント

3名様 ブロッククエストⅤ

おなじみのブロック崩しで面クリアするとかわいい女の子とご対面できるという非常にわかりやすいゲームである。マウス対応で操作性も良し。

◀ウィズ　PC98VM 3.5・2HD　7800円〔税別〕

3名様 AZURE-アジャー

▲ファミリーソフト　FM-TOWNS 9800円〔税別〕

近未来の第三次世界大戦を舞台にした3Dタイプのシューティング。スピード感ある迫力あふれるゲーム。

3名様 フィーンド ハンター

▲ライトスタッフ／パック・イン・ビデオ 7800円〔税別〕4月16日発売

『エメドラ』でおなじみ飯淳・木村明広コンビによるPCエンジン版スーパーCD-ROM²専用ACTゲーム。

プレゼント応募の方法

本誌で紹介しているプレゼントは、とくに明記のない限り154ページと155ページの間のアンケートハガキのプレゼント欄に、希望の賞品名を明記してご応募ください。締切は5月7日（金）消印有効。発表は発送をもって代えさせていただきます。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この号のいずれかの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合がありますのでご了承ください。

さしずめ正体はイカデビルと見た！　しかもこいつにはライトという弟がいる。なぜ弟とわかったと申しますとその昔ライト兄弟というのがいまして、ライトが兄弟にかかる枕詞だからであります。そして、マリオも無理矢理ブラザーズにされたんだな。ゆ、許さんぞ、ペッパー兄弟！

になるコーナー！

読者の皆様のためになるかもしれない情報コーナー

オリジナルビデオプレゼント付　盛本画伯北米大陸制覇記念

本誌「秋葉原」のイラストでおなじみの盛本康成画伯がN.Y.で個展を開催。期日は3月16日（火）～4月3日（土）と本誌が書店に並ぶ頃には、もう終了してしまっているはずだが、だいじょうぶ。アメリカと日本は時差があるので急げば、まにあうかもしれない（ぜったいに無理だってば！）。

まにあわなかった読者の皆様のために誌上で展示作品のごく一部だけでも紹介しておこう。

今回の個展では「THE無駄USELESS」と銘打ち、ついつい意味もないことをしてしまうキャラクターをユーモラスに描いている。

また、今回の盛本氏の北米大陸凱旋を記念して、期間中、会場で上映されていたオリジナル・ビデオ・アニメを抽選で本誌読者10名の方にプレゼントします。ほかでは、まず手に入らない貴重品。アキバとは、またちがった盛本氏の作品は、4人組ファンならずとも必見の1本。アンケートハガキのプレゼント欄に「盛本ビデオ希望」と明記してご応募ください。

▲会場：JAINN MARUNOUTI GALLERY 560 BROADWAY NEWYORK N.Y.10012

今回展示される作品。写真（上）のように立体のものもある。左は会場入り口に展示された。けっこうでかい

▶今回プレゼントするアニメの、もとになった作品。この絵が動くのである

お助けコーナー新設　質問大募集

わが電撃王ではパソコンゲームの攻略記事の充実をはかるため日夜努力をつづけているのではあるが、かてて加えて、読者の皆様からの質問にも答えてしまってあげようという親切なページをつくることにしたのだよ。どうしても解けないとか、裏ワザがあるというウワサを聞いたけれど本当か？　といった質問を大募集するので、ゲーム名と対応機種名、どんなところで詰まってしまっているのかを明記の上、本誌「お助けコーナー」あてに送ってくれ。溺れる者はワラをもすがるつもりでいてくれれば、わが編集部の精鋭たちが全力をもって懇切丁寧に解明してあげよう。なお採用された人には記念品も待っている予定だ。

創刊記念2号連続プレゼント当選者発表!!

アマランスⅡ
埼玉県／渡辺社
埼玉県／古川周平
大阪府／山中陽一朗
他2名
ヴォルフィード
山口県／樋口等
他4名
囲碁聖天
北海道／小池誠一
大阪府／金田守正
静岡県／瀬川和朗
福島県／株祐
他1名
ウエディングベル
沖縄県／新垣博之
東京都／坂本憲
群馬県／町田誠
京都府／辻祐喜
他1名
エッジ
大阪府／井上仁
東京都／船越昭夫
東京都／藪内規次
埼玉県／大井健司
東京都／小島知之
エトワールプリンセス
岐阜県／坂上和永
福岡県／坂本雅樹
静岡県／内間正晃
北海道／岩瀬広幸
香川県／潮入之満
エルムナイト
沖縄県／大城義丘
高知県／笹岡明宏
群馬県／神宮哲久
オーバーテイク
静岡県／阿部健太郎
北海道／望月克洋
長崎県／高谷成洋
Jの悲劇
大阪府／池田明弘
他5名
呉蜀伝
北海道／森泰宏
宮崎県／松岡武彦
大分県／斉藤貴雅
大阪府／飯田誠
東京都／池田友宣
他5名
キングス・ダンジョン
東京都／桜木俊之
神奈川県／石神勇
佐賀県／福田亮太郎
大阪府／飯室暁之
長野県／小林一幸
滋賀県／池藤文彦
他4名
サラ
埼玉県／萩原健吾
大阪府／谷本祐
北海道／松田篤
神奈川県／福田由香
新潟県／堀井和典
G・Rグラヴィティ
長野県／山本淳一
山形県／奥山一彦
新潟県／鈴木浩
しぇいく！　しぇいく！
千葉県／金井潤一
東京都／加藤真美
大阪府／水無瀬尚弘
茨城県／久保山宗記
静岡県／沖真矢
千葉県／長岡立太
千葉県／伊藤雅樹
石川県／井山英典
他2名
しぇいく！　2
茨城県／門三野忠
岡山県／吉本崇芳
千葉県／幸島秀尚
埼玉県／河村大晴
埼玉県／柳貴章
福岡県／小野晃典
栃木県／国府田正司
山口県／末岡広嗣
他2名
ジェノサイド2
島根県／田口英之
宮城県／及川雄也
埼玉県／井上和久
ソリチュード（上巻）
埼玉県／高木輝雄
埼玉県／斉藤直樹
大船海時代Ⅱ
愛媛県／曽我部悦承
愛知県／安田直樹
大戦略Ⅲ'90
奈良県／今川大志
他2名
DALK
福岡県／金子烈
山口県／増本真治
宮崎県／木村政憲
ディスクステーション
青森県／秋原真一
他5名
デスブレイド
大阪府／小山哲
他2名
ドアPART 3
青森県／荒谷昌紀
埼玉県／内沼義論
福島県／猪狩健二
広島県／為重勝司
ドラゴンスレイヤーⅠ
静岡県／栗田覚
栃木県／増埜雅仁
愛知県／小野田英友
ドラゴンスレイヤーⅡ
栃木県／金子広幸
京都府／田中篤博
沖縄県／照屋建太
パイプドリーム
東京都／竹原安朗
花よりダンゴ2
大阪府／三好雅也
埼玉県／吉田史明
長野県／山口義之
長崎県／井手義治
対局囲碁　早碁
大阪府／阿須名孝次
熊本県／園田浩之
東京都／堀中肇
ファイヤーアームズ
福島県／佐浦正人
愛知県／大守泰彦
千葉県／松井信雄
島根県／毛利昭仁
群馬県／清水貴之
他5名
福神漬3
岐阜県／奥山博之
埼玉県／小高智行
北海道／川上路広
大阪府／杉野公俊
兵庫県／木下順策
フリーウィル
愛知県／中子浩伸
埼玉県／山崎康平
宮城県／山田貴俊
プリンセス・ミネルバ
新潟県／石田大祐
大阪府／仲島伸行
新潟県／丸山実
プラクラブ新装開店
東京都／佐久間岳志
徳島県／山田博英
茨城県／鈴木芳治
群馬県／松井陽一
モンスターズFinal
徳島県／大平徳幸
大阪府／大西浩昭
愛知県／松原玲
マハ・バラタ
大阪府／永井道博
愛知県／浅井丈弘
岩手県／泉信夫
京都府／北村公志
兵庫県／永谷聡一
指輪物語1旅の仲間
山梨県／塚田忍
神奈川県／間下亮
栃木県／石川則生
広島県／山中雅照
京都府／森島克明
北海道／木下雅博
他4名
妖幻道夢
北海道／森正康
富山県／藤井浩平
愛知県／寺澤賢紀
レジオナルパワーⅡ
愛知県／吉村圭
茨城県／田中仁
兵庫県／竹森努
神奈川県／前田雄一
レッスルエンジェルス
愛知県／早川忠良
東京都／伴野聡一
東京都／及川伸夫
北海道／根府崇
三重県／吉田哲也
茨城県／前田忠
エンジェルス2
三重県／谷本和祐
青森県／久慈大樹
奈良県／黒瀬善昭
3×3EYES
栃木県／柴田勇
大阪府／鈴木伸一
石川県／小林義治
群馬県／矢島太郎
大阪府／室田幸一
東京都／中田昌志
大阪府／平裕貴
北海道／南紀行
他2名
SNEサイン色紙
石川県／大崎暢之
滋賀県／野瀬恒二
山形県／岩本直樹
兵庫県／平谷光基
埼玉県／小豆畑裕
三重県／磯田勝洋
大阪府／斉藤輝子
大阪府／入江一匡
他2名
イメージスキャナー
千葉県／山北宏宣
プレミア3点セット
埼玉県／池上真一
他2名
ティッシュペーパー
東京都／木村博
他9名
夜桜忍法帖CD
沖縄県／野原暁晴
秋田県／坂本紀
東京都／寿福秀機
他2名
T&Eトレーナー
茨城県／初沢浩美
岩手県／谷地覚史
特製ポロシャツ
東京都／小川千太郎
他4名
光栄BOOKS
熊本県／横田安彦
栃木県／渡辺俊吾
静岡県／島崎信彦
岩手県／佐藤良仁
他2名
ゲームポスター3枚組
栃木県／鈴木武志
佐賀県／山口竜央
他18名
卓上カレンダー
神奈川県／宮川剛
沖縄県／知花謙
熊本県／本田豊信
大阪府／石田大輔
他16名
卓上カレンダー
神奈川県／芥川佳代
大阪府／平岩恭一
大阪府／郷原寿恵
他3名
カレンダー
大阪府／坪内秀樹
大阪府／寺田典弘
千葉県／細井毅士
他7名
アジェンダ・テレカ
東京都／野村賢一
他2名
AⅢ・テレカ
福岡県／宮川貴志
神奈川県／小野寺信浩
千葉県／河野友貴
関ヶ原テレカ
東京都／三留正樹
大阪府／栗井正行
宮城県／広島大吾
ワイアラエテレカ
神奈川県／斉藤義和
他2名
ジグソーパズル
愛知県／牧野享
神奈川県／澤田道亮
ポスター&CDセット
愛知県／田中慎也
新潟県／丸山悟
埼玉県／安藤淳
埼玉県／野村卓
神奈川県／渡部正治
奈良県／澤山繕作
大分県／姫野利美
大阪府／有本敬
他2名
ポスター
静岡県／西尾将紀
他2名
アトラステレカ
岡山県／田村節雄
他2名
DS98テレカ
埼玉県／尾関保則
北海道／柄多英樹
千葉県／河合慶
スプラッターテレカ
宮城県／鈴木正俊
他4名
アマランスⅡテレカ
静岡県／長島秀俊
東京都／関口孝宏
広島県／講崎真一
神奈川県／櫛田弘行
東京都／村上弘明
クレギオンテレカ
神奈川県／早川祥
星の砂テレカ
神奈川県／小池哲郎
埼玉県／高橋清文
茨城県／藤田功
東京都／嵯峨卓也
大阪府／山口勝弘
佐賀県／吉武修
他4名

以上365名様（敬称略）
当選おめでとうございます

電撃王6月号は
5月8日発売!!

次号では光栄のウワサの新作スッパ抜き!?　さらにはプリメ2、サークIII、ああっ女神様っの3本立て大特集！　あっと驚く新作満載付録、電撃パソコン第3弾も付いて、かなりお得な内容となっております！

STAFF

Editor-in-Chief
久木敏行

Senior editor
角田貢士朗
島谷光弘

Managing editor
住 博司

Editor
濱田直樹　山田美恵子
鳥居啓之　柏原康雄
重堂恭介　高島紀彦
小野田雅

Contributing editor
圓道祥之　ジャングルファクトリー
化石ハウス　鴫原千太郎

Writer
中村典子　坂木恒善　荒井陽子　森田慶子
中村泰宏　竹下ひろし　小峯徳司　小倉倫子
黒井忠司　小軽闘平　斉藤直樹　西川潤　和泉 蒼
岩崎和夫　藤井幹順　廣瀬真弓　水野隆史
高橋 徹　谷口 茂　花田桂一　冨田盛治
北村真由美　菊池孝大　岸川 靖　握手即伝染

Designer
高木和雄　12 to 12　沢田昭彦
佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ
日向淑朗　今野享子　田辺勝正　羽沢正人
田中晶子　㈱ディレクション・ナカ

Photographer
林 久平　倉部和彦　岸 正一　江尻宏明
中村英良　舟喜 力　林 克典　伊豆倉守一
志村邦夫　村田 淳　藤岡雅樹　神林立子
佐渡多真子　森 健吾　木村卓也　上野達也
簫聰達　橋口リョウ

電撃王 5月号
1993年5月1日
特別定価580円

編集人　久木敏行
発行人　佐藤辰男
発行所　メディアワークス
住　所　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　(編集) 03-5276-2434
(広告) 03-5276-2435
発売元　主婦の友社
住　所　〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　(営業開発部) 03-3294-1131
印刷所　共同印刷株式会社

雑誌コード 06393-5 Printed in Japan

アンケートの記入方法について

アンケートハガキはマークシート方式のため、切り取り線に沿ってハサミか、カッターを使ってきれいに切り離してください。また、マークシートへの記入はHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシルでお願いします。記入例にしたがって、枠内をきれいに塗りつぶしてください。プレゼントは希望するものをひとつだけ記入してください。なおアンケートへの記入内容が抽選に影響することはありません。

記入例
よい例
悪い例

お知らせ：『電撃王』バックナンバー（各580円[税込]・2月号[創刊号]は売り切れ）をご希望の場合は、お近くの書店、又は主婦の友社愛読者係☎03(3294)1178まで。残部僅少のためお早めに。

③オチである。本当は「電撃王」の創刊にかけたのであるが、オクラ入期間が長かったので時期ハズレになった

TO BE CONTINUED うそだけど

アマガ・ヤンノーの「地球への道」によって宇宙旅行の可能性が示めされてからすでに40年…

宇宙軍へ入りたいだと？

いったい今の生活に何の不満があるってんだ？

ヒュイィィィィ

子供のころからの空へのあこがれは、高く高くいつしか地球へとむかっていった…

①ムーンヴォイスの世界では空を飛ぶものが神聖視され、空に挑むことはタブーとされる
②よくわからんがなんかかっこいい

だから俺は電撃宇宙軍に入ったんだ…

狭い月には未練はないさ！

史上初の地球パイロットを目指す若者たち……
鬼才ありえこうじが描く異世界の青春群像！

MOONVOICE NEXT GENERATION

電撃宇宙軍V②

硝煙の中、ついにふたり（兄弟）は出会った。物語は終幕へなだれこむ！

月に最大の悲劇がおとづれる!!

終わりだ…
クオ・ヴァディス
!
エリ エリ…
クオ・ヴァディス

ああっ・・・
ぺたっ
善き力も邪魔な心も
全てのみこまれ塵となる
では私は…私は
これを見とどける為
生きてきたのか…?
けれどそれは人の命と
クリスタル・ボールという
大きな代償をはらう
血塗られた楽園!!

再び生まれ変わるのだ!!!

やがて力の渦が
人々も世界も　水の星も
全てをのみこんで…
──この世界は──
いま一度　原始の力を取りもどし
クリスタル・ボールに異変が!?

がはっ!!
それは人が触れてはならぬ最期の領域
天空の地(クリスタル・ボール)から生命素(マナ)を奪う禁断の秘術!!

させるかぁぁ!!

ならばやってみろ
クオ・ヴァディス!!

■桐嶋たける先生に励ましのおたよりを!

〒101東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル　メディアワークス　電撃王編集部気付　桐嶋たける先生

風よ!!雷よ!!
我が生命よ力と化せ!!

リサ
あなたにも
話して
おきましょう
私たちの世界が
滅びつつある
その理由を
これから起こる
悪夢を
事の起こりは 恵みの地
クリスタル・ボール
新たな生命が生まれ
つつあるのよ あの星に
若くたくましく
力強い生命が――

風？
なんなの この胸さわぎは…
クオ様に何か？
！
月が震えている……
姫さま!?
いったい何が起ころうとしてるのですか

フフ…血相を変えてどうした?
私のやっていることが気にいらんか?
ならば止めてみるか力づくで
だが…
はたしてお前にそれができるかな?
貴様あ――!!!

ムーンヴォイス
MOONVOICE
GRAVITY
作・桐嶋たける
設定協力・菊川涼音

すっ…
ジョーカー
おまち下さいクオさま!!
なんぴとたりとも
この先は通さないよ

ムーンヴォイス
MOON VOICE

ああ
なぜあなたが

…!!!

何事です
今の衝撃は?

そっそれが…

どけ!邪魔だ

いよいよクライマックス!

ただいま
準備中
栗橋伸祐

てなわけで　ちょっくらむぼーだが
次回作の予告だよん!!

南蛮船で鬼が来た

酒

それでは　運が良ければ　近いうちに
特別付録　電撃王で
お会いできるかもしれません　ではでは

●現在、栗橋先生が準備を進めている新作を読みたい人は、ぜひ応援のたよりを送ってね！　〒101 東京都千代田区神田神保町２の22の11カンナビル　メディアワークス　電撃王編集部気付　栗橋伸祐先生

■ここまひ先生は近々再登場の予定。おたよりよろしくね。

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル
電撃王編集部気付 ここまひ先生

そうそうおもちゃではないですが

一部では有名なコミック「街頭覇王」（ス○IIマンガ）はまだ健在で

街頭覇王

今回はガイル様が表紙!

現地で案内をしてくださったC様のお話しでは

少し前の号でな・なんと! リュ○と○麗が結婚していたらしく

今回は衝撃のベッドシーンが

▼問題のシーン

子供はだめよ!

ガガーン!

うーむ日本人がしらないうちに

どき どき

リュウ様…

ファミコン版「ストリートファイターIII（スリー）」も買った!!

ちなみにオリジナルのマンガでは今回「龍神」というのが気に入って買ってきました

■キャラクターは天野先生タッチ 内容は宇宙人のバットマンみたいなヒーローの話らしい……（英字ばっかりで全然よめない）

■C様の話によると香港でもわりと人気があってTVドラマにもなったらしいのですが

われわれの「ぜひ見たい」という問に「かっこ悪いからやめたほうがいい」といわれてしまいました

ビデオお持ちの方ぜひ貸してください

いないぞ…

とまだまだ怪しいものはたくさんあったのですがすでに本命を山ほど買ってしまいましたので今回は打ち止めです

そんな訳で成田の税関がたいへんでした

中身は?

全部TOYです

売り物?

資料です

きっぱり!

お仕事は?

うーむこの人たちが一番怪しい…

どうも失礼いたしました!

ほんめいは円谷プロシリーズやターミネーター、ロボコップなどの映画物だったのです。

注意③香港はベルヌ条約に加入しておらず、著作権無視の海賊商品の天国でしたが、近年、諸外国からの申し入れにより海賊商品は市場から追放されつつあります。

注意④ここにあげました商品のうちいくつかは、版権を取っておらず、無許可で国内に持ち込めば税関で没収されるかもしれません。またモデルガンなどは日本の銃刀法に触れるものもあります。やっぱり、それなりの注意は必要ですね。

東洋の魔都〝香港〟をおとづれたここまひ先生。果たして彼を待ち受けるものは！

平成5年2月玩具関係者4人のグループであやしい国香港に「おもちゃツアー」をしてきました

キィーーン！

謎のプランナーK氏

東玩具店主任I氏

原型師S氏

←わたくし（ウソ！）

去年サンディエゴのコンベンションで知り合ったメンバー！

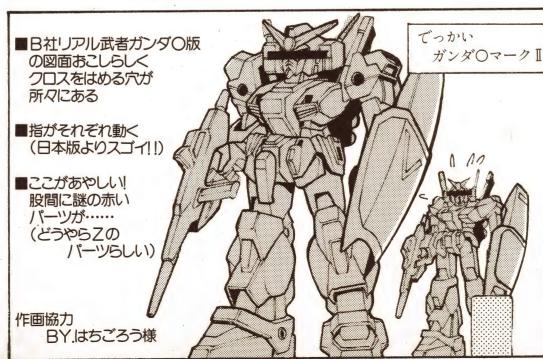
あやしいというと今回とても気になったのがこれ

ソフビ製の仮面○イダー

一見B社ガシャポンの指人形のようですが（原型は同じみたい？）

どうやってふくらましたのか？大きさは日本版の約4倍あるのです

ほかにもウル○ラシリーズなどいくつか目撃しています

注意①香港では日本では手に入りにくい英米あたりのキャラクター商品が楽に手にはいる。たまに国内に輸入されることもあるが3～5倍あたりの価格はざら。そうなると旅費を考えても香港で買ったほうが安いのです。

注意②もうひとつうれしいのは日本未発表のアイテムが買えること。マクロスのアームド1、モスピーダーのグラブ、トレッドなどアメリカのみで販売されたアイテム、金型が国外に売却され再販不可能なプラモなんかも入手できます。

ひゅうん
むう！
白鬼（なきり）か――!?
ひゃはっ
久し振り
だなぁ
ゴーバッシュぅ
さぁ
パーティだ
いっちょ
ハデに
いこーぜいっ
ゴーバッシュVS水渚、戦いのゆくえは？
次号に注目っ!!

夜にさえなれば…っ
夜に……？
わかった期待せずに待ってるよ
みぎわぁ
どひーーー！
この人ヘンなトコ触るぅ
はっみすみす
逃がすかッ！
キュン
キーン
ストッ
うひゃっ

兄貴を守ってくれ…
……うん
うん
ぐっ
ふにゅ
さ！早く
オラッキー
くおおなんてやーらかいんだ〜〜
じ〜ん
あ…あの？
ぶるぶる
はっ！
水渚さんっあと少し日が落ちるまで持ちこたえてくださいっ
日が落ちれば加勢できます
ちょっと…不本意な形ですが

リスティスとソレストを
頼む！
みぎわ…
ぎゅっ
オレが時間を稼ぐ
逃げてくれ！
みぎ…
…。。。

〒101東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル　メディアワークス　電撃王編集部気付　うたたねひろゆき先生

ギギギギ

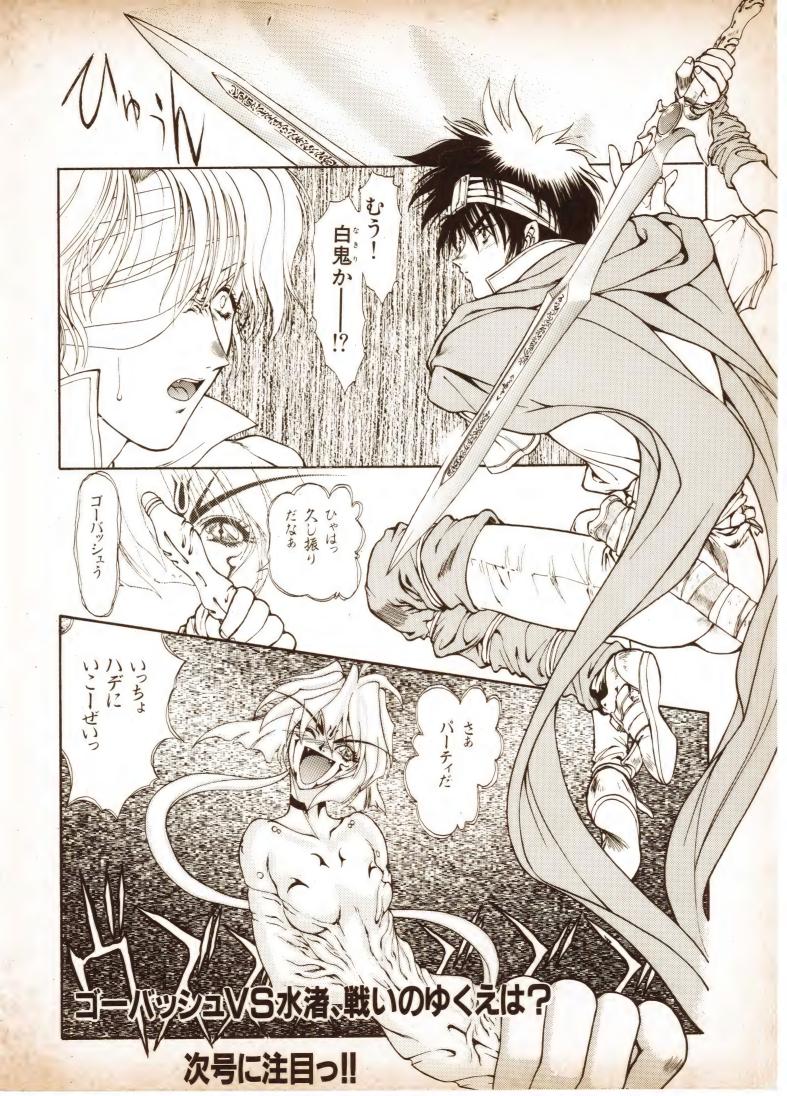
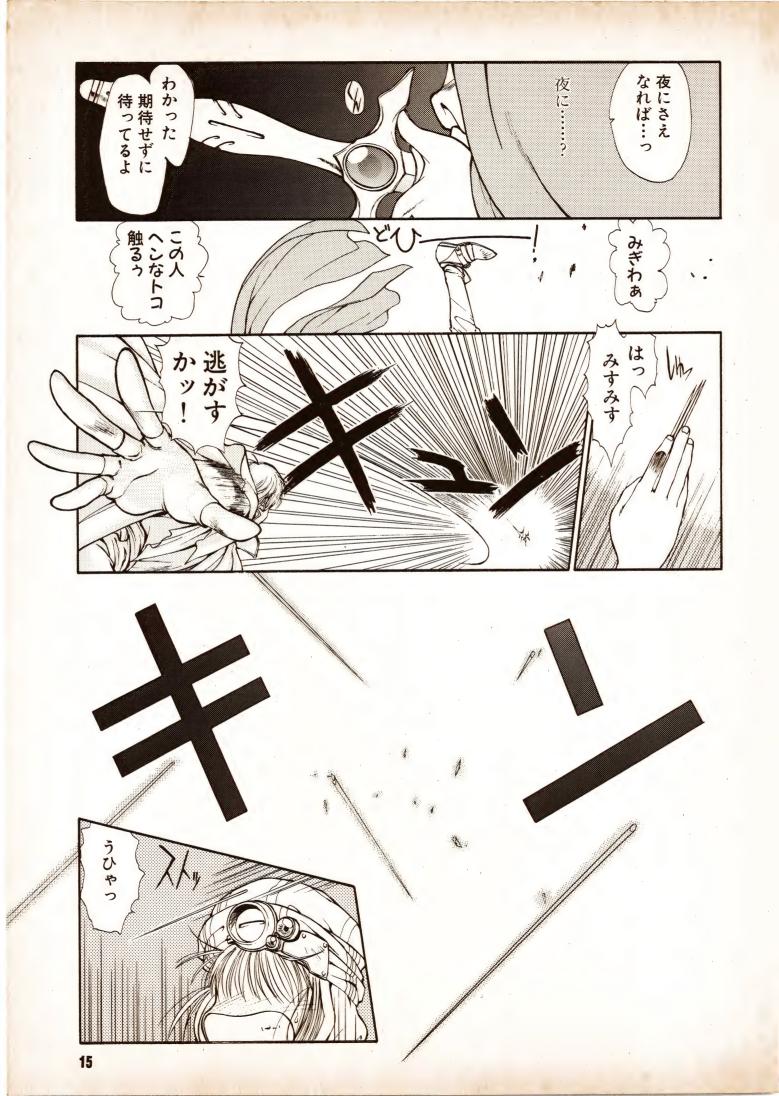
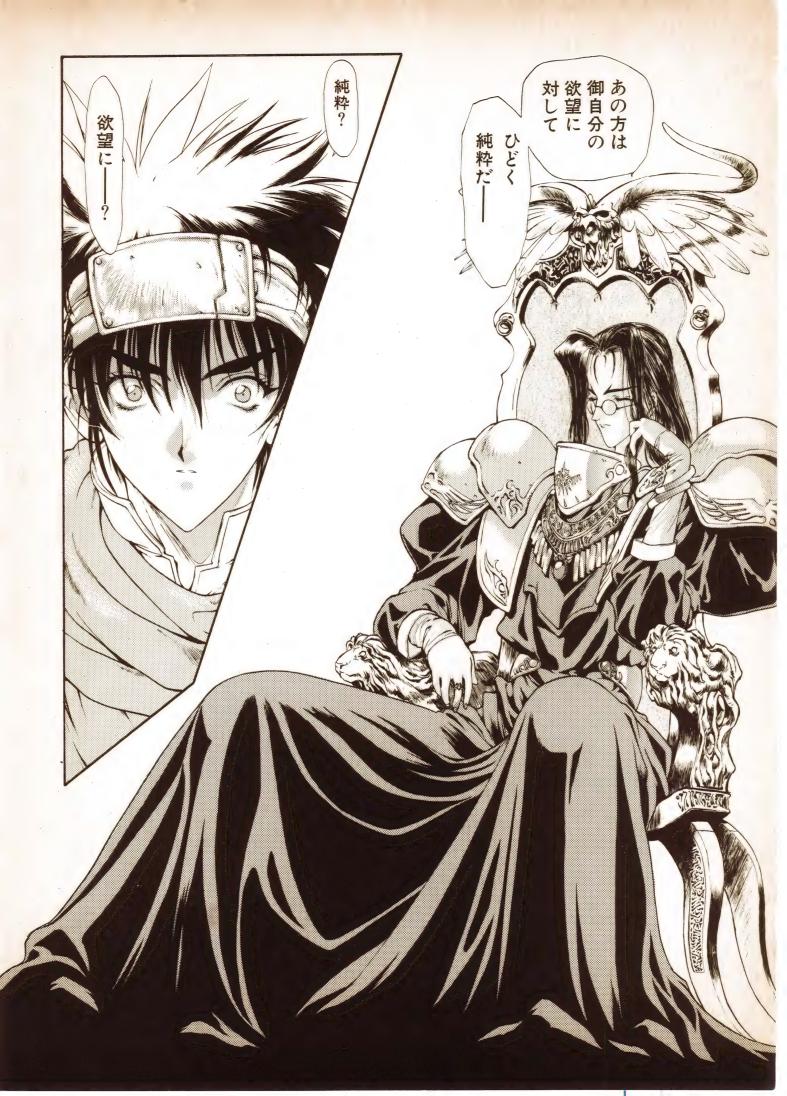
それがあの方の強さかもしれない……と

そう思うこともありますよ

あの方は
御自分の
欲望に
対して
ひどく
純粋だ――
純粋？
欲望に――？

誰れもしようと
思わなかった
だけでね

まったく
何を好き好んで
人間など及びもつかぬ存在を
呼び出す
ものですか

あの方
以外にはね

知りませんね

●水渚（みぎわ）●聖竜王の契印を授けられた竜使い。父を殺し妹の雲母（きら）をさらったドナトゥスを追っている。リスティスに妹の姿を見て保護しているとのことだが、実際のところは？

パチ
パチ
パチ
ギクッ
いや
御高察
痛みいります
そうです
そんな
簡単なこと
なんですよ

なぜか!?
それは異界よりのアクセスをキャンセルするプロテクトが存在するから!
幾重にも張られた封印の最大の存在——
それこそが聖地の役割です!
しかし!
通路の開いたその時——
〝三界の宴〟に
こちら側から封印を解除したなら…?
……帰ってくる…のか

登場人物

●リスティス ●本編の主人公。聖地の守護役の娘。年齢は十歳くらい。ドナトゥスの呪法により姿を変えられた兄ソレストを救うため旅をしている。

物語

……聖地オルヴェイス、そこは現世・魔界・冥界をつなぐ狭間の地。紫衣の魔道士ドナトゥスは野望を果たすため聖地の守護役を謀殺、竜使い少女「雲母」を手に入れる。妹「雲母」をさらわれた水渚はドナトゥスを追い求める途中、竜を兄と呼ぶ不思議な少女に出会う。彼女の名はリスティス、守護役の娘であった。仇と肉親を求め奇妙な一行の旅は続く。

聖地——いや"三界の宴"でなら
!
いま明かされる"ドナトゥスの野望"
運命の糸はほどけ、ひとつになる!
リスティス
LYTHTIS

うたたね ひろゆき

……竜を

呼び出す――?

LYTHTIS うたたねひろゆき

数量限定版
増刊号を越えた〝増刊号〟新登場！
戦
日本中のプレイヤーの体温を確実に3度上昇させた'92年話題のバトルゲーム「ソードダンサー増刊号」がいきなり'93バージョンに進化し
闘
て新登場します。今回の増刊号ポイントは、理屈抜きのおもしろさはそのままに、キャラクターの魅力アップ、最高4人まで楽しめるR
列
PG双六の追加、豊富なおまけモード、音楽ハートの強化と、200%のバリューアップ。「'93年前半を独創する」噂のニューカマーです。
伝
SHOP 姉ちゃん V.S. 鉄太
01234567COM
01234567COM
85
59
ソードダンサー
SWORD DANCER
増刊号
'93
●「対戦モードはこうでなくっちゃ」
圧倒的なスピード感、リアル＆スムーズなアクション、増刊号ならではのバトルシーンに加え、さらにキャラクターの魅力をアップ
●好評のトーナメントモードでは増刊号（'92年版）のキャラでも遊べます。（HDが必要）
●敵キャラ、操作キャラを一新！強力無比なモンスターアタックモード
●最高4人まで楽しめるRPG感覚の「双六」をプラス
●スタッフ通信/SD増刊号の隠しコマンド集/EDGEミュージックモード（EDGEが必要）/新作コマーシャルなど盛りだくさんの"オマケ"集
●書き下ろしオリジナル13曲を音楽監修（MIDI/FM音源）
Roland
GS
MT-32 CM-32L
CM-64
SC-55 CM-300 CM-500
■PC-9801VM/UV以降
（NOTE対応）
●要640K ●16色ボード
●アナログモニター
価格
¥5,800（3枚組み）
●3.5"2HD、5"2HD
（消費税別）
1993 SPECIAL ISSUE
4月23日発売

月刊電撃王 1993 5月号
発行/メディアワークス 発売/主婦の友社 発行人/佐藤辰男 編集人/久木敏行
1993年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻 第4号 通巻4号 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 ☎03-5276-2434(編集部) 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 ☎03-3294-1131(営業部)
特別定価580円[本体563円]

T1006393050584 印刷/共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06393-5